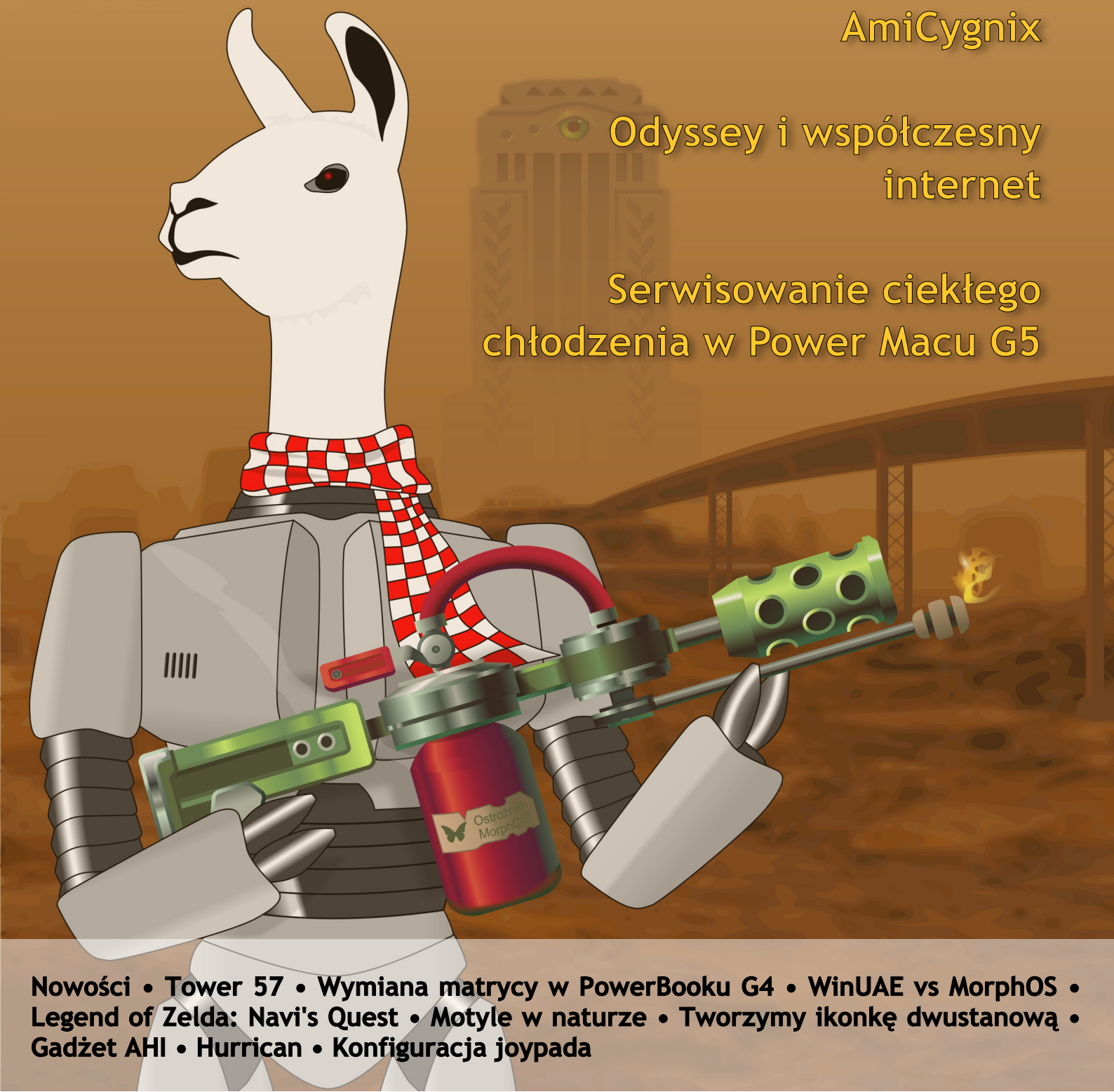
MAGAZYN

# AMIGA NG

AmigaOS 4 – MorphOS – AROS

(6) 01/2019




AmiCygnix

Odyssey i współczesny internet

Serwisowanie ciekłego chłodzenia w Power Macu G5

Nowości • Tower 57 • Wymiana matrycy w PowerBooku G4 • WinUAE vs MorphOS • Legend of Zelda: Navi's Quest • Motyle w naturze • Tworzymy ikonkę dwustanową • Gadżet AHI • Hurrican • Konfiguracja joypada

# WSTĘPNIAK

Jest takie powiedzenie „żeby było lepiej, musi być wpierw inaczej”.

Zazwyczaj zmiana właściciela marki Amiga było czymś, co wywoływało emocje. Niepokój i jednocześnie nadzieję. Obecnie jesteśmy świadkami przejęcia schedy po niesławnej Amiga Inc.. Przed nami pewnie procesy sądowe, opery mydlane i bezproduktywne wątki na forach. Tym razem wydaje mnie się, że może być spokojniej. Wszyscy są zmęczeni tym skomplikowanym stanem prawnym i scalenie znaków towarowych Amigi daje podstawy do stwierdzenia, że może coś ruszy. Stwierdzenie to nie jest bezpodstawne i oparte jedynie na życzeniach. Cloanto jest firmą z pewnością bardziej aktywną niż Amiga Inc. Dodatkowo właściciel (Mike Battilana) jest fanem Amigi i to, co obecnie obserwujemy, jest zwieńczeniem jego marzenia – żeby znów prawa do Amigi były w jednym ręku.

Czy my, miłośnicy dalszego rozwoju, powinniśmy się niepokoić? I tak i nie. Na pewno wielką ulgą są zapewnienia Battilany, że chce dalszego rozwoju AmigaOS 4. Nie sposób jednak zapomnieć, że Cloanto znane jest głównie z emulacji (Amiga Forever) i ogólnie wspierania Amigi klasycznej. Ale czy to przekreśla przyszłe możliwości? Należy pamiętać, że do tej pory Cloanto nie miało podstaw (nie mając praw do Amigi) zrobić coś więcej. Czy teraz nastąpi przełom? Być może tak. Takim wydarzeniem mogłoby być na przykład wypuszczenie samodzielnej wersji Vampire jako nowej Amigi. Z pewnością jest to spełnienie marzeń dla wielu, ale to jednocześnie oznacza bardzo trudną sytuację Amigi NG. Już teraz jest niecieka-wie i jest bardzo prawdopodobne, że podzielony AmigaOS 4 (system i kernel), opóźnienie 'Tabora' i ogólnie topniejąca ilość osób wierzących w sens dalszego „gonienia świata” może wieszczyć bliski koniec. Ale koniec czego?

Ani AmigaOS 4, ani MorphOS czy AROS nie znikną przez co najmniej najbliższych kilka lat. Chodzi o wyrok – być może lepszym rozwiązaniem okaże się opracowanie nowego systemu. A może powstanie amigowy system na Raspberry, przez co obecne maszynki PPC staną się nieistotnym promilem? Będziemy mieć wzrost środowiska, ale pogrzebane nadzieje na współczesny AmigaOS. Jakieś klasyczne retro na nowych, tańszych zabawkach. Czy aby na pewno?

Trudno mi uwierzyć, że nurt NG całkiem kiedyś zaniknie. A może jest jakiś „wielki plan” tylko realizowany potwornie wolno?

Czas niepewności, a w dywagacjach można się zatopić. Lepiej nie myśleć za dużo, nawet nie czekać i wypatrywać. Podejdźmy do tego jako przewrotu, który da nowy porządek, długą stabilizację. Teraz to już może być tylko lepiej. Takie jest moje zdanie.

Adam Mierzwa

# Spis treści


| | |
|---|---|
| Nowości | 4 |
| AmiCygnix | 6 |
| Odyssey i współczesny internet | 15 |
| Tower 57 – dieselpunkowy Truman Burbank | 23 |
| Serwisowanie ciekłego chłodzenia w Power Macu G5 | 26 |
| Wymiana matrycy w PowerBooku G4 A1139 | 32 |
| Legend of Zelda: Navi's Quest | 38 |
| WinUAE vs MorphOS | 42 |
| Tworzymy ikonkę dwustanową | 47 |
| Gadżet AHI, czyli tak prosto, że aż trudno | 50 |
| Hurrican | 53 |
| Konfiguracja joypada | 55 |
| Styl życia – motyle w naturze | 60 |



MAGAZYN

AMIGA NG

Numer (6) 1/2019

Skład: PagePlus X9

**Redakcja:**
Adam Mierzwa
adammierzwa1@gmail.com

Okładka I: 'Lama' w klimacie Tower 57
(grafika – Konrad Czuba)
Okładka IV: Krzyżówka
(Konrad Czuba)

**Autorzy tekstów**:
Konrad Czuba
Radosław Czernik
Aleksander Giedyk
Adam Mierzwa
Rafał Pączko
Krzysztof Radzikowski

# Nowości

Ruch niewielki. Końcówka roku 2018 to wysyp gier od ‘HunoPPC’ i dalsze odsunięcie ‘Tabora’ w czasie (ostatnie wieści mówią o końcu lata 2019 r.). Poza tym nic przełomowego. Najważniejsze wydarzenie to przejęcie przez Cloanto praw do Amigi od Amiga Inc., ale tu największe emocje i fakty ciągle przed nami.

## AmigaOS 4

**AmiCygnix 1.4** - bardzo długo wyczekiwania aktualizacja. Przede wszystkim wreszcie poprawna obsługa nowoczesnych kart graficznych. Do tego uaktualniono obsługę SSL i odświeżono nieco zawartość pakietu.
Aktualna wersja opisana w obszernym artykule w bieżącym numerze.

**Hollywood 8** Supremacy – tu odwrotna sytuacja. Czekaliśmy na nowego Designera – nie dosyć, że go nie ma, to nowości amigowych niewiele. Nacisk położono na dopracowanie wersji dla Androida.

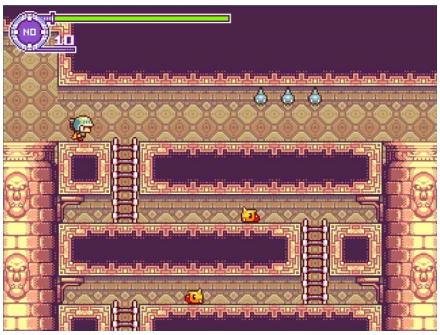
Nowe wersje:
- MUI 5.0 – 2018R4
- Ignition dla AmigaOS 4 – szósta beta
- Personal Paint 7.3c, SketchBlock 3.2
- inne aktualizacje AmigaAMP 3.23, MUIBase 4.1 AmiSSL 4.3, SimpleMail 0.45, TwittAmiga 4.3, Wet 6.6

Gry od ‘HunoPPC’: Mega Mario, Cave Story – Doukutsu Monogatari, nowe wersje OpenTyriana, Rise of the Triad engine; Pingus, SokobAMIGA, Return to castle Wolfenstein. Ta ostatnia produkcja jest obszerna i dobrze pokazuje aktualne wykorzystanie możliwości nowych kart graficznych.
Poza tym wyszły: ProtoType (następca „R-Type”) i Friking Shark („Flying Shark”).

Friking Shark

## MorphOS

Wybór nowości:
- kilka aktualizacji Iris
- Chrysalis Pack 3.11
- nowa wersje Vima
- nowe screenbary (gadżety belki ekranowej)
- WHDLOpener 1.2
- port Smokin' Guns 1.1
- aktualizacja Wyrmsun 3.5.0
- nowa wersja EasyRPG Player
- gierki Grimorum, Grimps Squeaking Of The Dead, The Kidnapping Of Princess Pri; OpenSyobonAction, JumpNBump 1.51


Hydra Castle Labyrinth

## AROS

**Icaros Desktop** miał dwie aktualizacje.
2.2.5 – edytor ikon, zaktualizowane AmiSSL dla Odyssey i inne drobniejsze zmiany
2.2.6 – nowa wersja muimaster.library, poprawiony VIM, nowy sterownik kart graficznych dla maszyn wirtualnych,
kilka nowych aplikacji i gier (np. port EasyRPG Playera), pojawiła się także możliwość raportowania błędów.

**AspireOS** otrzymał aktualizację poprawkową 1.1.

**Gry**: Krystal Drop (klon Magical Drop z NeoGeo), Soliton (typu Klondike & Freecell), Hydra Castle Labyrinth (platformówka, oryginalnie wyszła na 3DS, dostępna także dla OS 4).

Z rzeczy wspólnych warto wspomnieć o uaktualnieniu programów **MorgueSoft**, (m.in. odtwarzacz VAMP, czytnik Grimorium PDF, przeglądarka grafiki Videntium Picta).

IcarosDesktop, widoczny między innymi odtwarzacz podcastów ‘radzika’ AMICast

## Nowy właściciel Amigi

Firma Cloanto (formalnie jako C-A Acquisition Corporation) przejęła wszystkie prawa od Amiga Inc.
Zapowiadane najbliższe kroki to:
- ustalenie statusu wersji 3.1.4
- uwolnienie oryginalnych schematów sprzętowych i powiązanego kodu na zasadach „open source”
- odnowienie strony amiga.com
Mike Battilana potwierdził chęć wsparcia rozwoju AmigaOS 3.x/4.x oraz Vampire. Wszyscy czekamy na rozstrzygnięcie sporu prawnego Cloanto z Hyperionem.

Mike Battilana

## Inne ciekawe

Aktualizacja (płatna) pakietu Picasso96 do wersji 2.2. Firma Individual Computers (iComp) czyli Jens Schönfeld przejął w 2017 r. od twórców (Tobiasa Abta oraz Alexandra Kneera) **Picasso96**. Nie zmienia to statusu wersji będących w obiegu, ale daje mu prawo do rozwoju i dystrybucji.
Picasso96 jest używane przez Hyperion i Cloanto. Z tym drugim podmiotem rysuje się konflikt, który może zakończyć się wycofaniem się Schönfelda z amigowego rynku.

**Amiga Forever 8** – najbardziej dopracowany pakiet emulacji Amigi doczekał się kolejnej edycji. W tej główne nowości dotyczą integracji z otoczeniem w Windows (wirtualna klawiatura, Discord i inne).

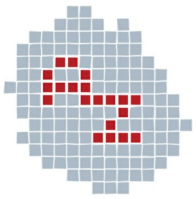
**API2** – nowy framework. Powstaje dla AmigaOS i systemów kompatybilnych. Ma wnosić nową jakość i przyspieszyć pisanie programów. Autor zdecydował się na finansowanie pracy przez Patreon, co ma dać szybsze ukończenie projektu.
Więcej informacji:
http://api2.trifle.eu

Sympatyczna inicjatywa tworzenia **kartonowych modeli komputerów**. Wśród maszynek retro znalazła się Amiga 500.

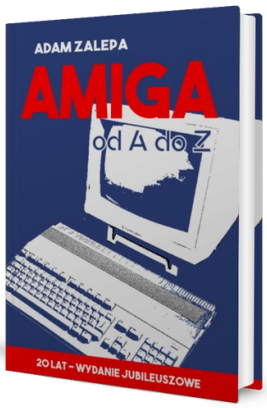
http://rockybergen.com/whatsnew/2019/1/15/amiga-500-papercraft-design

Adam Zalepa wystartował z własnym **podcastem „Więcej Węgla”**. Profil to retro, ale będą też tematy amigowe.

https://anchor.fm/amiga-net-pl



Warto wspomnieć że Zalepa 20 lat od wydania swojej znanej książki **„Amiga od A do Z”** przygotował reedycję jubileuszową, poprawioną i uaktualnioną.




Z nowości: wyszedł podręcznik do edytora tekstu **Wordworth**, na czerwiec zapowiedziana jest książka o **Deluxe Paincie**.

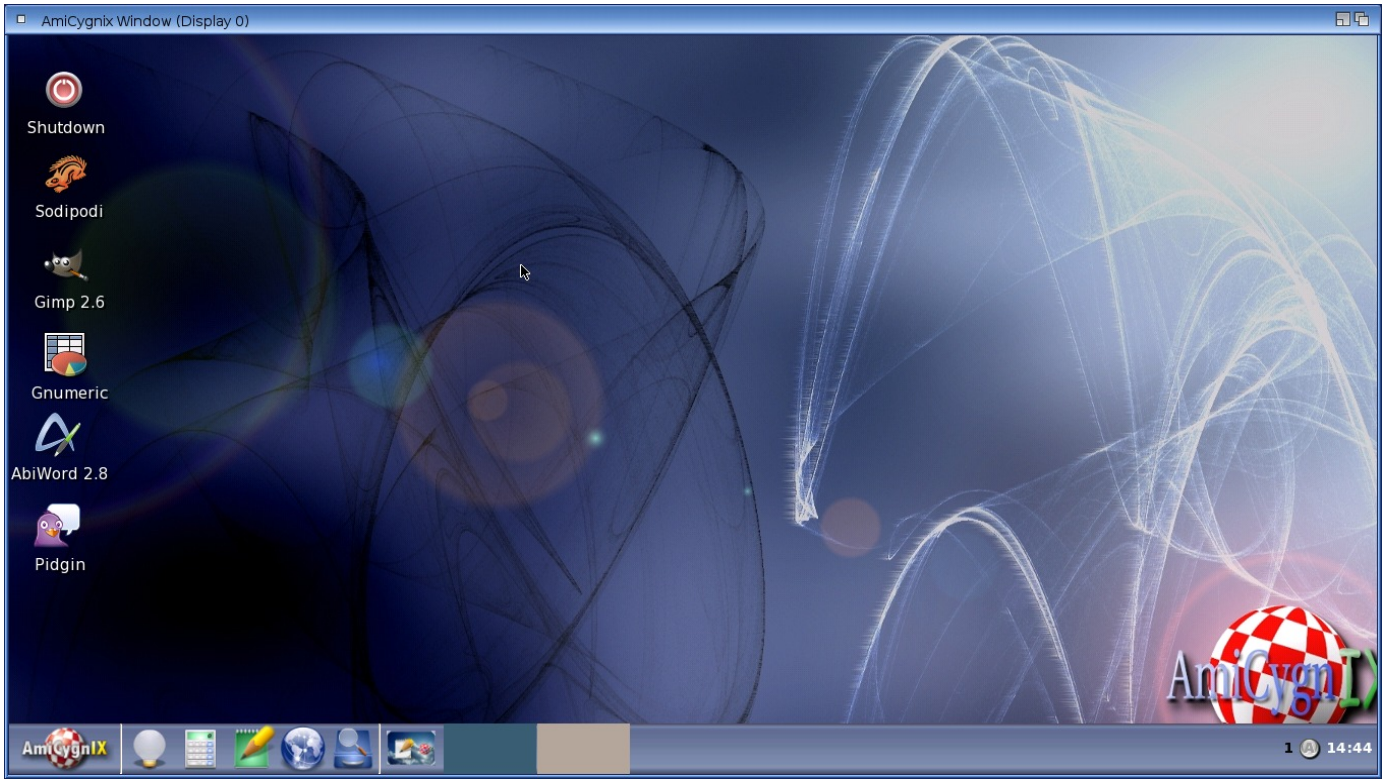
# AmiCygnix

radzik

AmigaOS dla najnowszych komputerów wyposażonych w procesory PowerPC nie ogranicza się do typowo amigowych programów. Porty programów z systemu Linux dają czwartej wersji systemu zupełnie nowe możliwości.

Obok dobrze znanego pakietu Qt, AmigaOS 4.1 doczekał się pakietu AmiCygnix. Cechą najważniejszą tego zestawu oprogramowania jest dostęp do bardzo znanych i popularnych aplikacji jak np. Gimp. Użytkownik AmigaOS 4 z opisywanym pakietem ma również dostęp do innych programów, które potrafią usprawnić pracę na komputerach typu AmigaOne. Nie da się ukryć, iż wielu użytkowników systemów NG dość mocno krytykuje zapożyczanie rozwiązań z systemu Linux. Czy jest to słuszne, czy też nie, zarówno jednak AmiCygnix, jak i Qt potrafią bardzo dobrze zintegrować się z AmigaOS. Zrozumiałe jest purystyczne podejście do amigowych rozwiązań, lecz czy praca za pomocą jednych z lepszych narzędzi, które są dostępne na przodujące systemy, nie jest kusząca?

AmiCygnix to środowisko Unix/X11 dla AmigaOS 4.1. Pod koniec roku 2018, pod dość długiej przerwie pakiet podstawowy został zaktualizowany do wersji 1.4. Nowa wersja wniosła przede wszystkim poprawki na polu współpracy z najnowszymi kartami Radeon. Mamy jednak nadzieję, że zapowiada to wypuszczenie odświeżonych kluczowych aplikacji dla AmiCygnixa. Niemniej, już teraz dzięki niemu użytkownik AmigaOS otrzymuje dostęp do nowoczesnych aplikacji jak znany Gimp, czy lekki pakiet biurowy w postaci AbiWord oraz Gnumeric. Właściwie już tylko ten zestaw, pod względem prac graficzno-biurowych deklasuje amigowe rozwiązania. AmiCygnix to nie tylko tak duże programy. Dostępne są prostsze i bardziej wyspecjalizowane aplikacje. Jedną z ciekawszych propozycji




AmiCygnix w oknie

może być Pidgin. Jest to komunikator, który obsługuje wiele protokołów, łącznie z popularnym owego czasu w Polsce Gadu-Gadu. Jego najnowsza wersja (niedostępna jeszcze publicznie dla AmiCygnixa) będzie wspierać wiadomości tekstowe (IM) w Skype.
Pakiet AmiCygnix dla AmigaOS 4.1 dostępny jest na stronie OS4Depot.net pod nazwą amicygnix-base.lha.

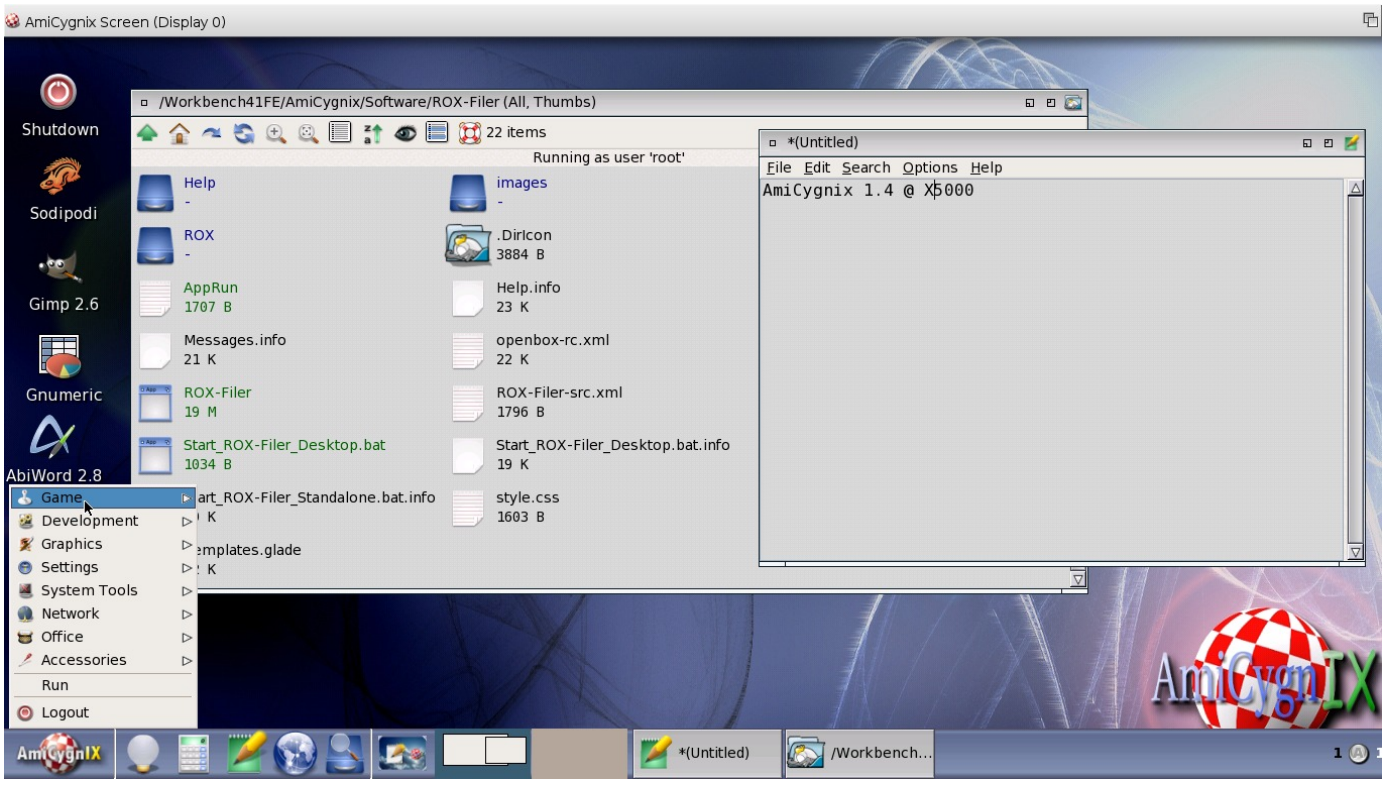
Polecamy też zapoznać się z domową stroną autora:

www.amicygnix.de

Z niej to można poza pobraniem aplikacji zapoznać się z opisem ich funkcjonalności.

Proces instalacji samego bazowego pakietu, jaki i poszczególnych aplikacji przebiega bez problemu i jest realizowany przez typowy amigowy instalator. Podczas instalacji zostaniemy poproszeni o wybranie zmiennych środowiskowych, takich jak np. rozdzielczość. Należy wybrać ekran podobny (lub taki sam), jaki używamy dla Workbencha, a strefę czasową, podać tą samą co ustawiona w AmigaOS, np. Berlin. Właściwie całą resztę opcji można pozostawić na standardowych ustawieniach (tych co proponuje proces instalacji). Standardowo na partycji systemowej będzie utworzony katalog AmiCygnix. W nim też to będą instalowane dodatkowe komponenty. Jak już wspomniano, jest w czym wybierać. Poza instalacją wymaganego pakietu Base warto sprawdzić pakiet Tools (amicygnix-tools.lha), w którym to odnaleźć można: NetSurf – przeglądarka internetowa, ROX-Filer – do zarządzania (kopiowania etc.) plikami oraz Leafpad – edytor tekstu, który bez problemu jest w stanie pracować z różnym kodowaniem znaków (np. UTF-8).

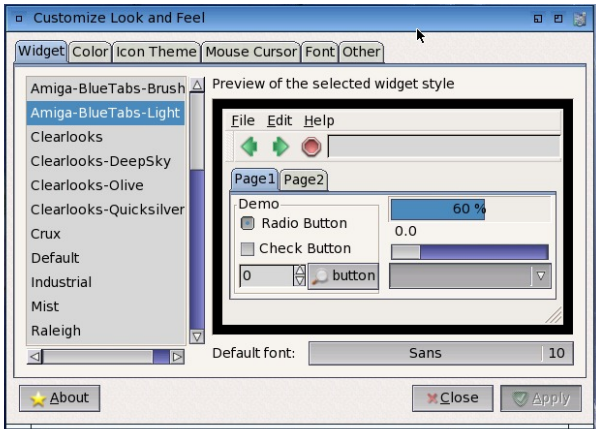
Każdą aplikację AmiCygnix można uruchomić w dwóch trybach:
- Desktop – program uruchamia się wraz i na pulpicie uniksowym. Jest to oddzielny ekran, o wybranych wcześniej parametrach. Po prostu jest to środowisko X11 uruchomione na dodatkowym ekranie. Oczywiście między AmigaOS i X11 można przełączać się w typowy amigowy sposób – gadżetem głębi w prawym górnym rogu. Zamknięcie ekranu X11 można dokonać m.in. przez ikonę Shutdown,
- Standalone – jest dużo ciekawszym rozwiązaniem. Aplikacje będą wyświetlanie w oknie na ekranie Workbencha. W tym przypadku otrzymamy panel konfiguracji, w którym można zdefiniować obszar roboczy np. 800 × 700 okna AmiCygnixa, w którym to uruchomi się wybrana aplikacja np. edytor tekstu Leafpad. Pozostawiamy też proponowane ustawienia Videodriver: picasso96wb oraz WindowManager: Openbox. Po kliknięciu „Use" wybrany program zostanie uruchomiony. Natomiast nie wybierając menadżera okien (WindowManager) w przypadku niektórych aplikacji, można uzyskać ciekawy efekt.



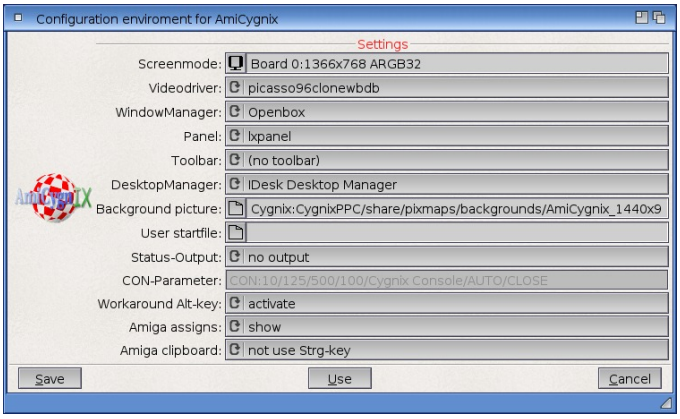
AmiCygnix w trybie pełnego ekranu, uruchomione Roxfiler i Leafpad

Otrzymamy jakby aplikację „bezokienkową”. Wyjście z programu realizujemy standardowym gadżetem zamykania w oknie AmiCygnix. Zostaniemy poinformowani, iż serwer X Window zostanie zamknięty wraz z uruchomianymi na nim programami.

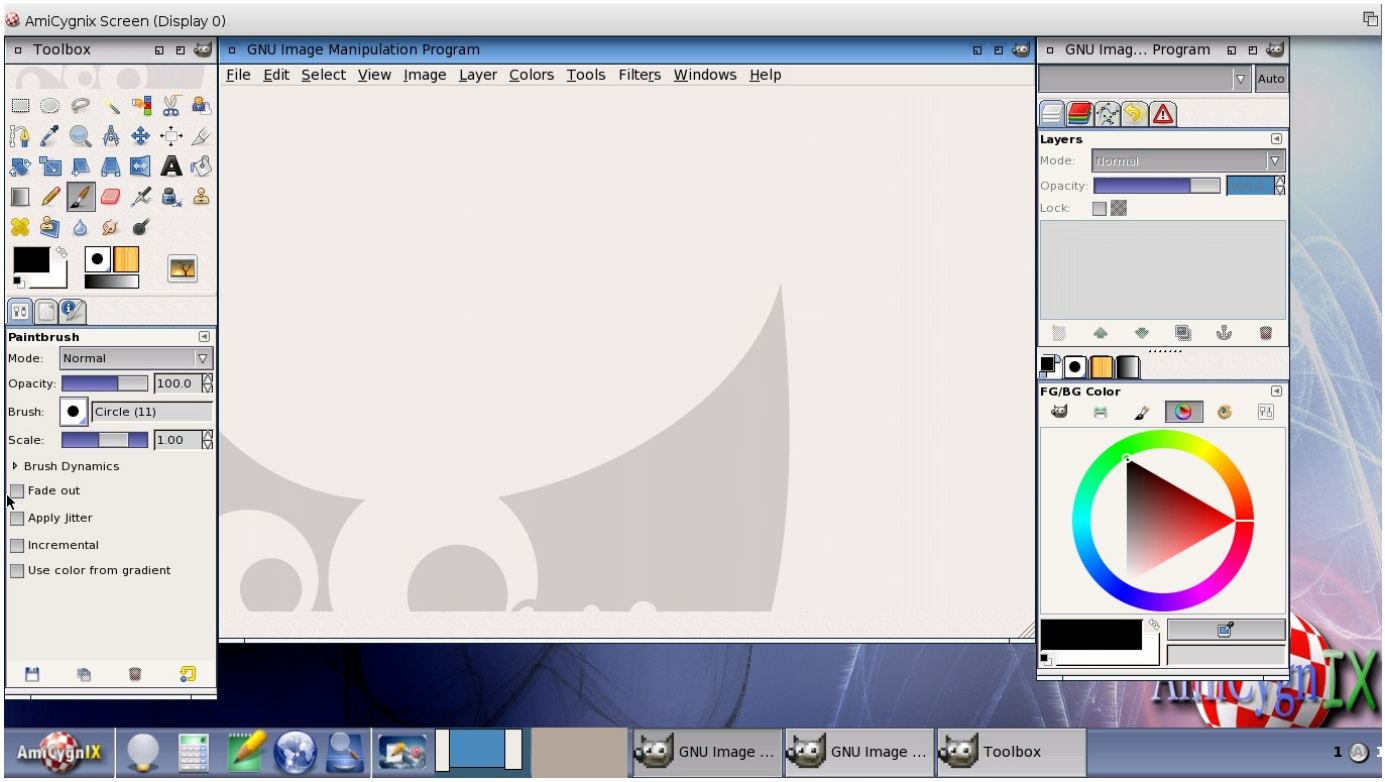
W uzyskaniu amigowego „look & feel” pomaga zaprojektowana pod AmigaOS skórka dla środowiska GTK+ (natomiast jeśli użytkownik ma ochotę, bez problemu może ustawić wygląd pod siebie). Po dobraniu odpowiednich parametrów okna AmiCygnixa można uzyskać bardzo typowo wyglądającą „amigową” aplikację, która jest uruchomiona na ekranie Workbencha.
Należy wspomnieć też, że wykorzystując ikonę Start_AmiCygnix.bat można uruchomić środowisko X11 na oddzielnym ekranie (czyli tak jak tryb Desktop) i wtedy ze „start menu” (lub skrótu na pulpicie) wybrać interesujący nas program. Do konfiguracji parametrów ekranu należy wykorzystać myX11Setup. Polecamy korzystać z trybu Videodriver ustawionego na picasso96wbdb i, jak wspomniano wcześniej, wybrać rozdzielczość taką samą jak ma AmigaOS np. 1920 x 1080 32 bit. Używając picasso96wb, można uruchomić środowisko AmiCygnix w zdefiniowanym oknie (np. 1366 x 768) na blacie Workbencha. Zanim przejdziemy do najciekawszych aplikacji, jakie są oferowane przez uniksowe środowisko dla AmigaOS, warto zaznaczyć, że dostępny jest też AmiCygnix-SDK. Tak więc są narzędzia pozwalające na dalszy rozwój pakietu, jaki i oprogramowania dla niego.




Preferencje GUI

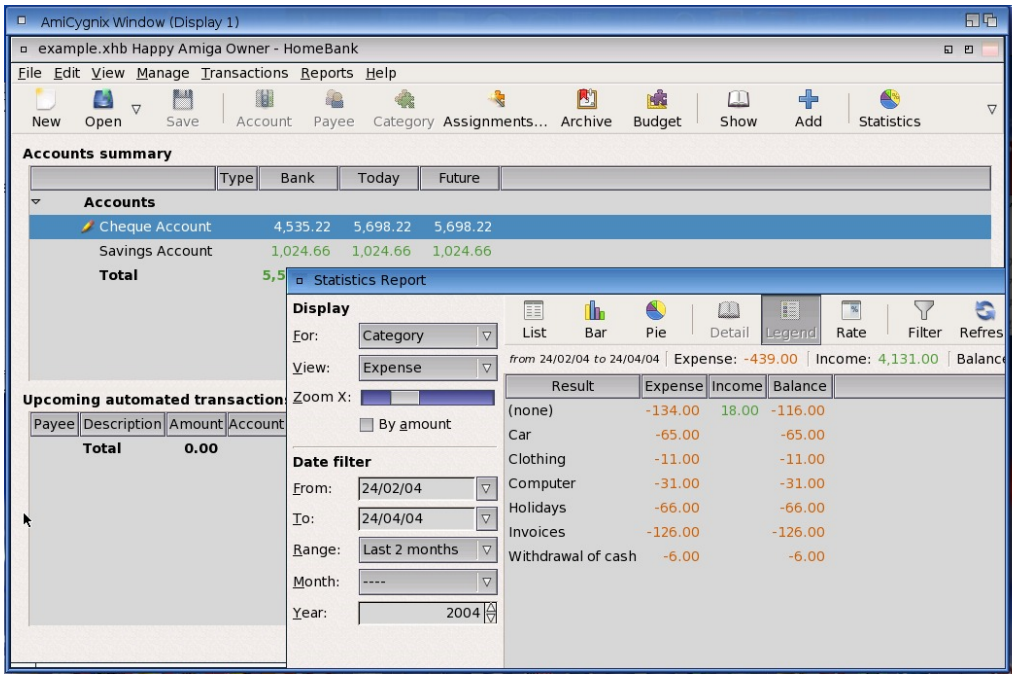



VideoDriver ekran zewnętrzny

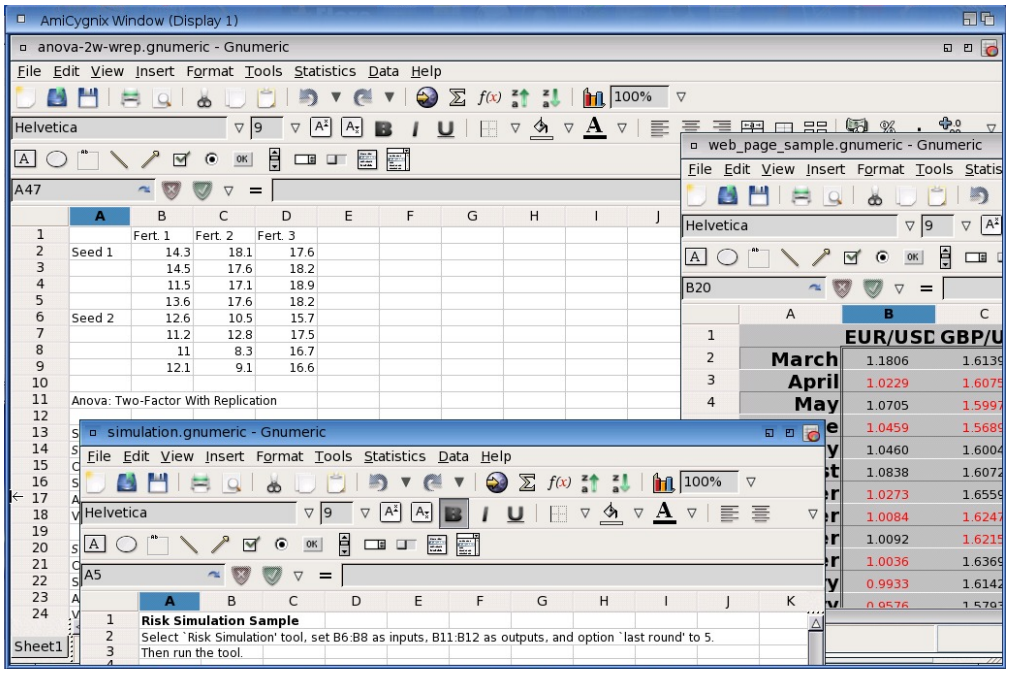



GIMP

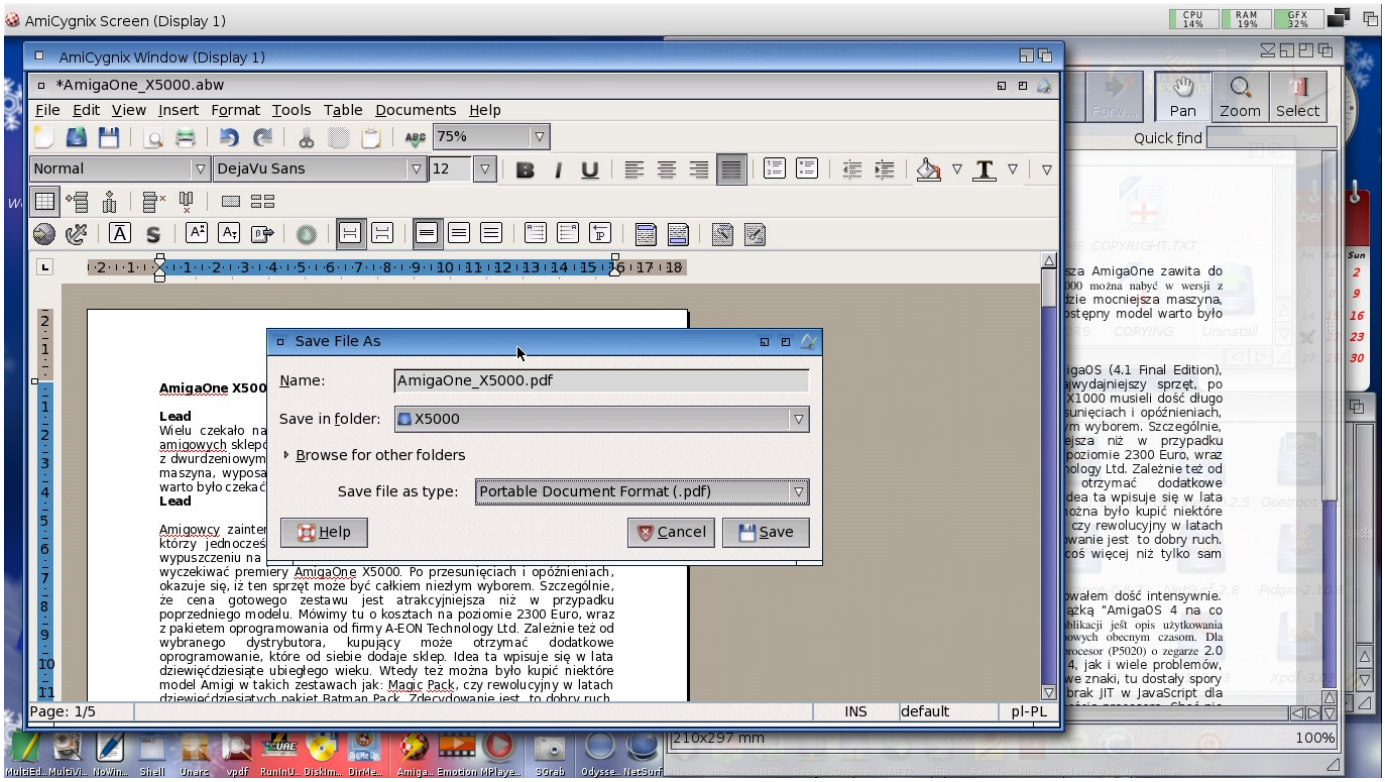
Najsłynniejszymi i najczęściej przywoływanymi programami dostępnymi dla AmiCygnixa są wielokrotnie wspomniane Gimp, AbiWord oraz Gnumeric. Nie są to najnowsze odpowiedniki z przewodnich systemów, lecz mimo to są to prawdopodobnie najlepsze obecnie narzędzia do pracy biurowej dostępne dla systemów NG. Żadna natywna aplikacja czy to na AmigaOS 3, czy na PowerPC, nie jest w stanie przebić zalet powyższych programów. Nie mówiąc, że nasze pliki są wymienialne między innymi platformami. W dzisiejszych czasach prawdopodobnie typowo amigowe rozwiązania w zakresie zapisu danych mogą być poważną przeszkodą. Jeśli więc nie macie ochoty na korzystanie z pakietów biurowych online (jak np. oferta Google) zdecydowanie, warto oprzeć się o AbiWord oraz Gnumeric. W zakres prac biurowych wchodzi też obróbka grafiki. Gimp to oczywiście doskonale uzupełnienie powyższych narzędzi. Dokładny opis tak znanych programów nie ma zbytniego sensu,




Homebank




Gnumeric



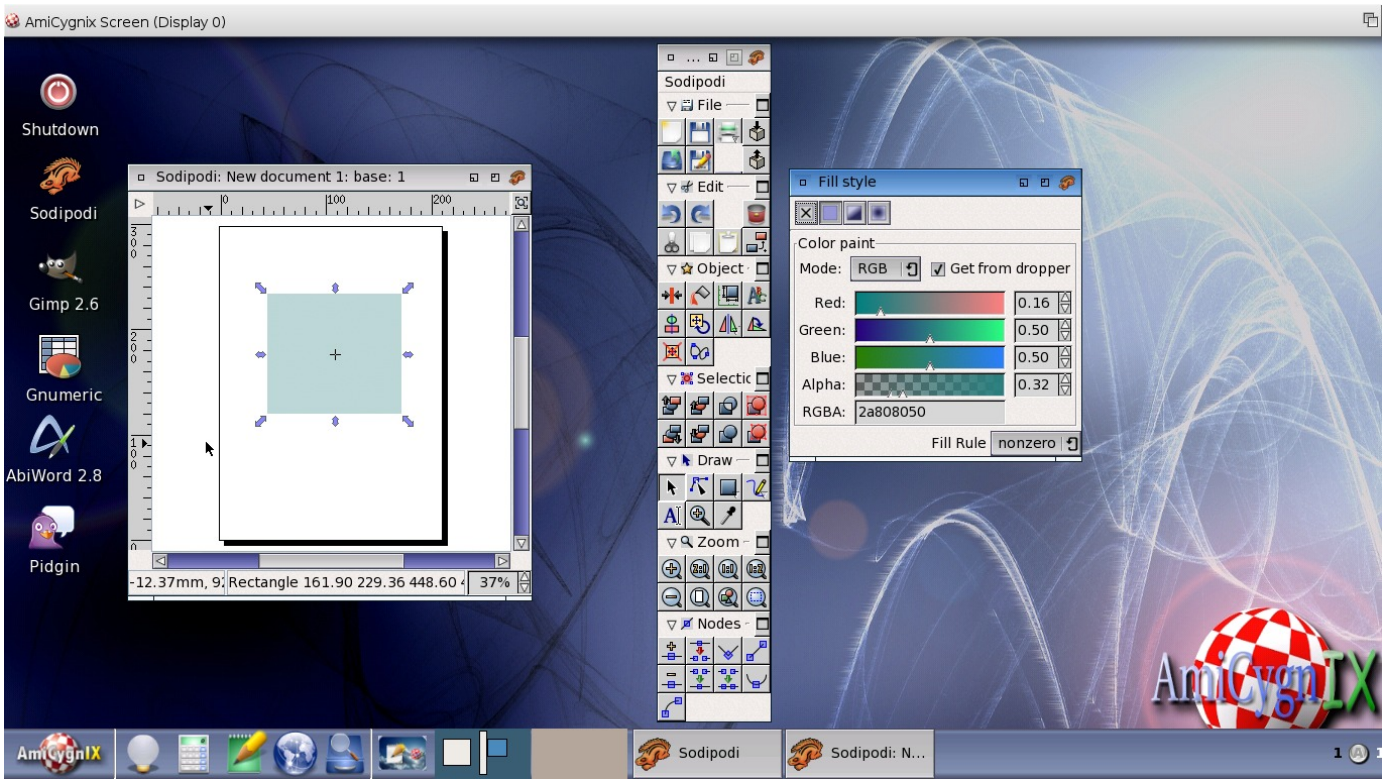

AbiWord i eksport do PDF

gdyż jest dość wątpliwe, aby nikt z was nie zetknął się z choćby legendarnym Gimpem. Do zestawu „biuro" należy zaliczyć też Homebank, który jest aplikacją do zarządzania budżetem. Nie jest to aplikacja typu „must have", lecz jest bardzo ładnie skrojona, a jej funkcjonalność można przetestować na dostarczonych przykładach. Natomiast AbiWord, to dość prosty, lecz bardzo funkcjonalny procesor tekstu, który ma wszystkie niezbędne funkcje, a jest jednocześnie sporo przyjaźniejszą aplikacją od znanego MS Word. AbiWord potrafi też obsługiwać i zapisywać pliki w formacie „office" (np. popularne pliki .doc). Dodatkowo eksport do pliku PDF jest bezbłędny. Praktycznie AbiWord, na polu amigowym może być jedynym programem z tak dopracowaną funkcjonalnością. Oczywiście AbiWord czy Gnumeric nie mają problemu z obsługą polskich znaków. Ten ostatnio to odpowiednik MS Excela, więc na domowe potrzeby program jest aż nadto wystarczający.

Powyżej zostały wspomniane najbardziej znane programy. Naprawdę warto mieć je zainstalowane na amigowym twardym dysku. Wspomnianego Gimpa uzupełniają mniejsze aplikacje specjalizowane do zadań graficznych. Wymienić tu można program do obsługi plików RAW z aparatów cyfrowych UFRaw, program do obsługi skanerów XSane oraz całkiem niezłe narzędzie do przeglądania grafiki – GQView. Można powiedzieć, że powoli w dzisiejszych czasach aplikacje tego typu nie są zbyt często używane, lecz na pewno warto mieć do nich dostęp.

Bez wątpienia Amiga zawsze cierpiała na brak sensownego oprogramowania do pracy z grafiką wektorową. Oczywiście można znaleźć natywne narzędzie, lecz AmiCygnix oferuje bardzo dobry program do tego celu. Mowa tu o Sodipodi, być może część z was go kojarzy. Obecnie Sodipodi nie jest już rozwijany, przekształcił się w dość obecnie znany Inkscape. Miejmy nadzieję, że w niedalekiej przyszłości również pod AmigaOS zagości i ta aplikacja. Nie zmienia to jednak faktu, że Sodipodi umożliwia bezproblemową i wygodną pracę z grafiką wektorową. Dzięki niemu można przygotować projekt plakatu czy koszulki i wyeksportować lub zapisać projekt we współczesnych formatach takich jak SVG, czy PDF. Sodipodi jest jedną z najstarszych aplikacji dla AmiCygnixa, dlatego używać go można tylko w trybie Desktop (na oddzielnym ekranie AmiCygnixa). Interfejsy graficzne (GUI) jednakowo w przypadku Sodipodi oraz Gimp nie są ich najsilniejszą stroną. Nie zmienia to jednak faktu, że te dwa narzędzia oferują bardzo duże możliwości, a w połączeniu z AbiWordem oraz Gnumericem umożliwić mogą wydajną pracę właśnie na AmigaOS 4.1.

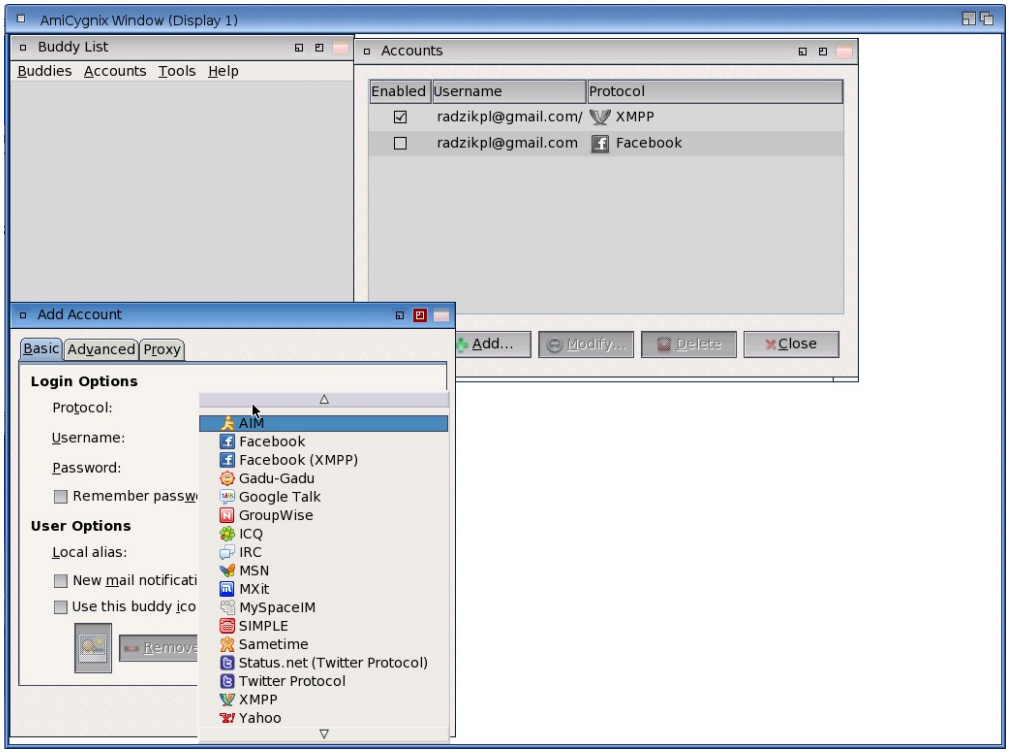
Tak jak w przypadku programów takich, jak GQView, czy UFRaw, bardzo prawdopodobne jest to, że oferowane programy z zakresu obsługi audio mogą nie być tak często przez was wykorzystywane. Mowa tu o Audacious i EasyTAG. Pierwszy z nich to odtwarzacz plików dźwiękowych, ale też świetnie nadaje się do strumieniowania radia. Drugi natomiast to rozbudowany edytor tagów dla plików typu MP3 czy OGG. Może się



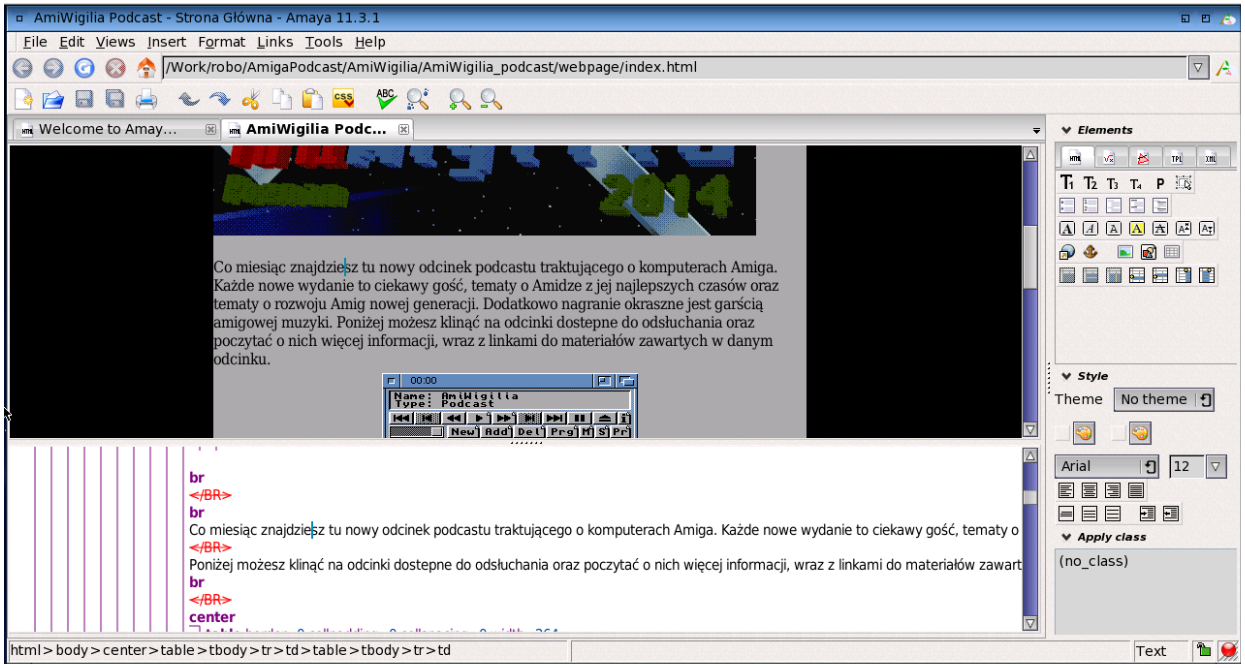

Sodipodi

NetSurf

wydawać, że portowanie takich aplikacji jest zbędne. Jednak należy pamiętać, że pod AmiCygnixem niekiedy możecie zechcieć sprawdzić jak wygląda jakaś grafika czy plik audio. W tym momencie możecie zrobić to bezpośrednio w tym środowisku, a nie poprzez AmigaOS.



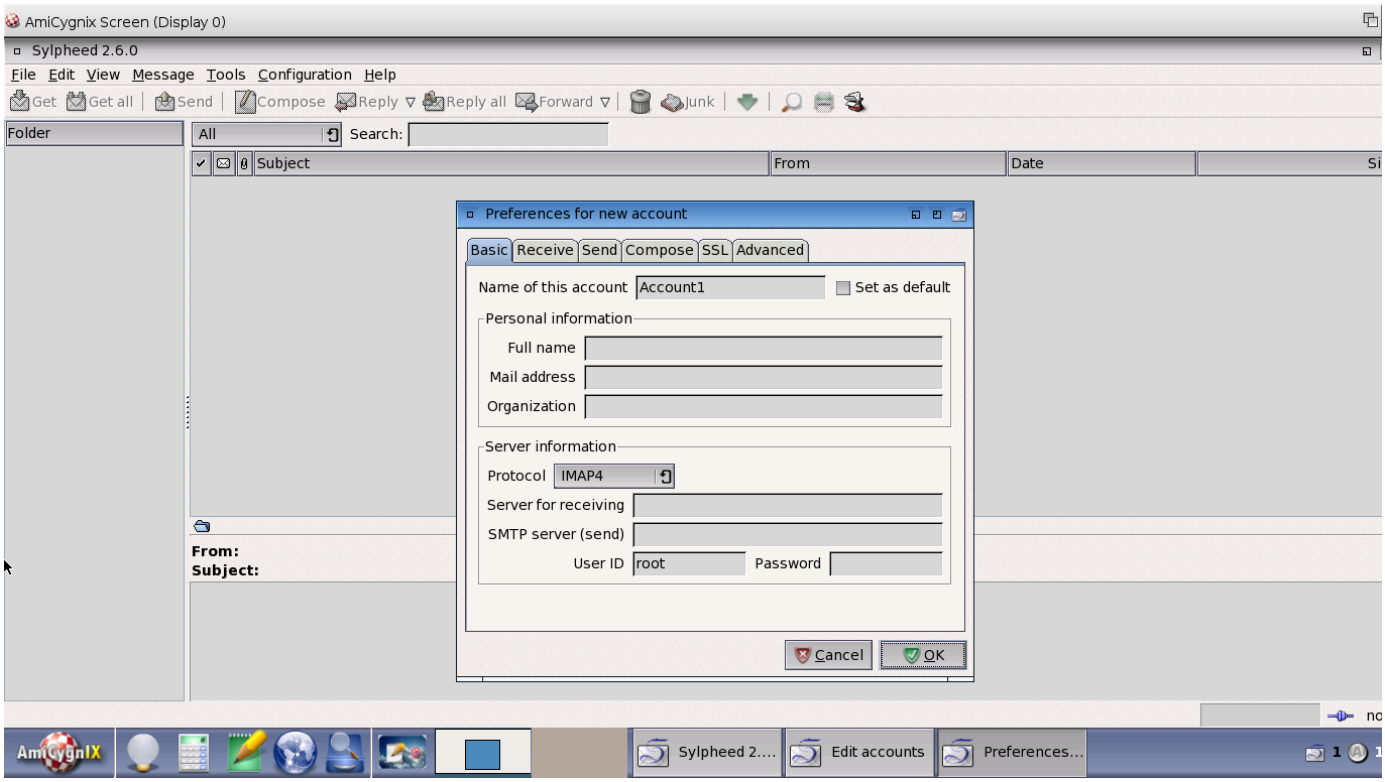

Pidgin



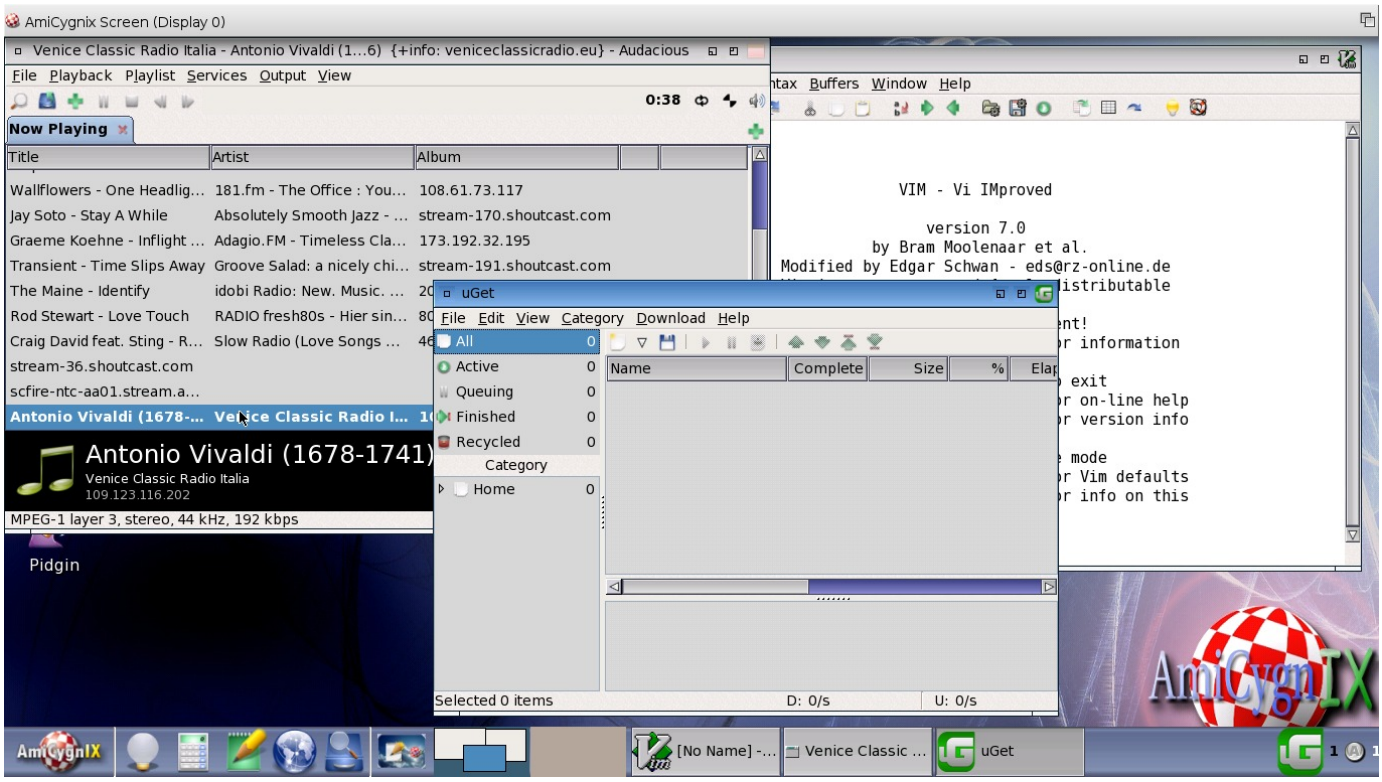

Amaya

AmiCygnix oferuje całkiem sporo aplikacji do obsługi sieci. Najbardziej znanym w środowisku amigowym programem jest NetSurf. AmigaOS ma swój natywny port tej przeglądarki www i wersja dostępna w AmiCygnix nie wnosi w kwestii przeglądania siec nic nowego. Wynika to po prostu z charakteru samego programu, który obsługuje tylko standard HTML 4. Nadaje się więc tylko do prostych stron www. Tak samo jest w przypadku NetSurfa dla wersji czwartej lub nawet trzeciej systemu. Dla systemów NG przeglądarka ta jest raczej mało przydatna, choć jest dość szybka. Oczywiście w przypadku AmigaOS 3 NetSurf jest obecnie najnowocześniejszym programem tego typu.

Natomiast jako użytkownik AmiCygnixa warto zwrócić uwagę




Sylpheed

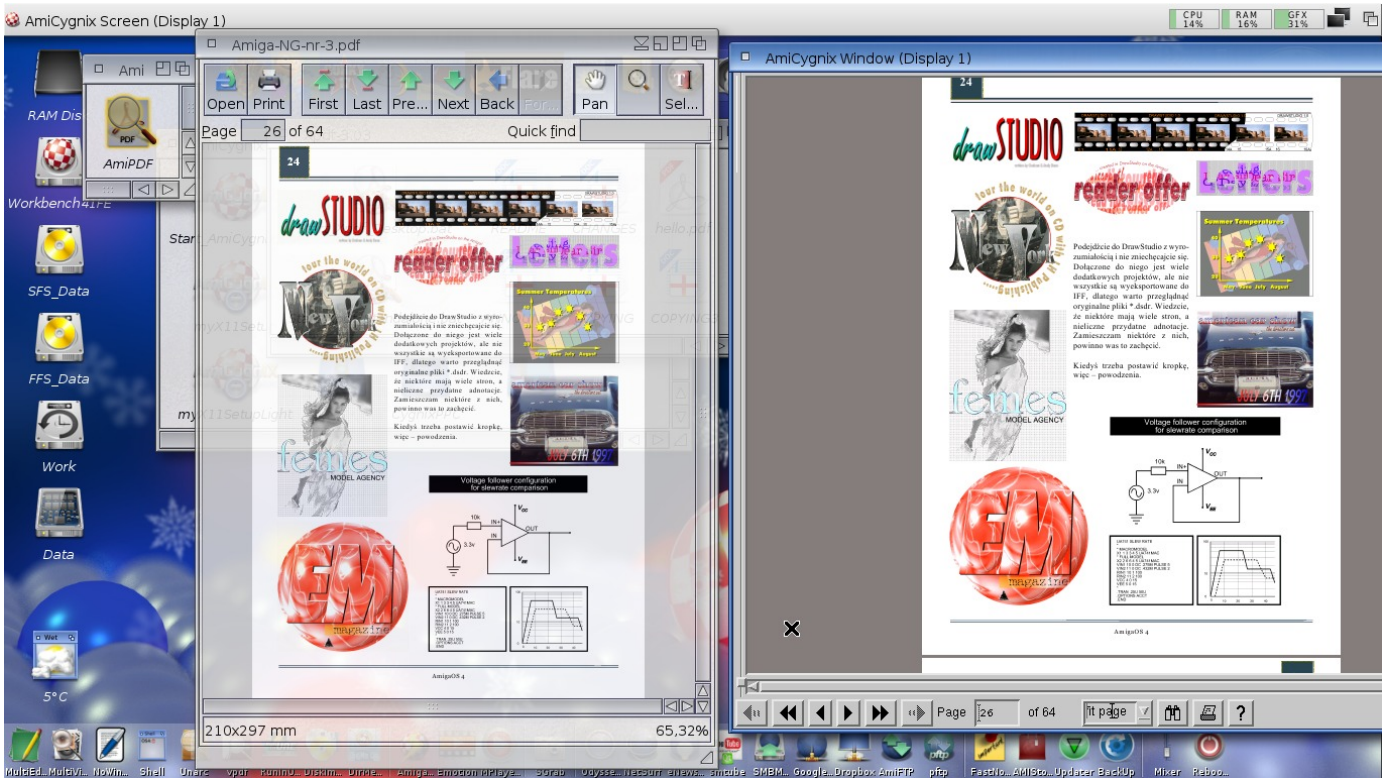



Vim, uGet i Audacious

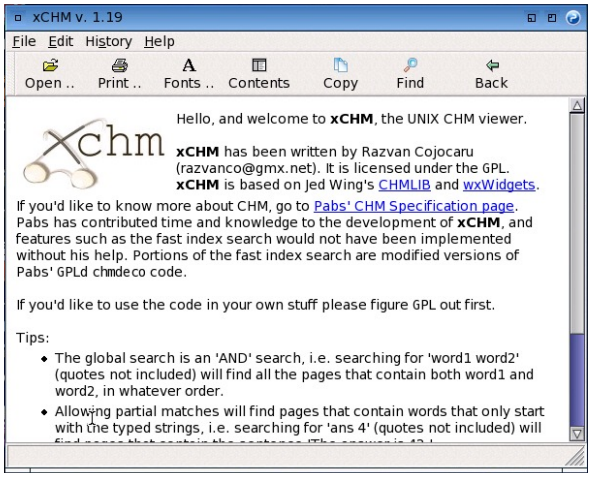
na Pidgin, który wraz z nadchodzącym uaktualnieniem powinien zyskać obsługę wymiany wiadomości tekstowych z protokołu Skype. Obecnie Pidgin może być użyty do obsługi wiadomości z Facebooka, ICQ, IRC czy nawet Gadu-Gadu. uGet to natomiast program wspomagający pobieranie wielu plików, czyli jest on download managerem, ze wsparciem dla protokołów

https i ftps. Dużo ciekawszym programem jest Amaya. Możliwe nawet, że tę nazwę już gdzieś słyszeliście. Jest to edytor stron internetowych pracujący w trybie WYSIWYG. Praktycznie jest to jedyne tak rozbudowane i w miarę nowoczesne narzędzie dostępne na systemy amigowe. Niestety natywne aplikacje raczej nie wspierają czegoś więcej niż standard HTML 3. Jeśli więc chcecie stworzyć stronę www za pomocą waszego ulubionego systemu, może wam w tym pomóc właśnie Amaya. Dla użytkowników bardziej zaawansowanych istnieje wręcz opcja użycia AAMP, czyli amigowej wersji LAMP. Zawiera on w sobie serwer HTTP Apache wraz ze wsparciem dla języka skryptowego PHP oraz serwerem bazy danych MySQL.

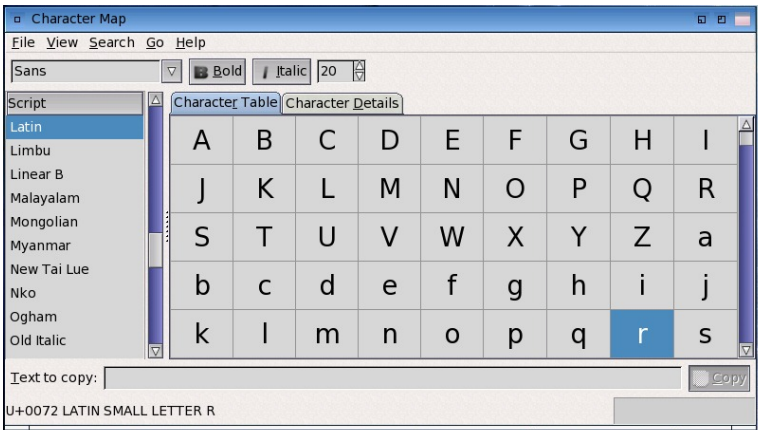
Natomiast dla zwykłych użytkowników AmiCygnix oferuje dwa klienty pocztowe. Jeden z nich to legendarny Claws Mail, oferujący wsparcie e-mail w formacie HTML, wydarzeń i kalendarza z Outlook oraz wątków RSS. Niestety nie współpracuje z protokołem IMAP. Obecnie wykorzystanie IMAP jest praktycznie bezgraniczne. Rozwiązaniem tego problemu, jest być może troszkę mniej intuicyjny program – Sylpheed. Obecnie jest to jedyne narzędzie dla AmigaOS, które obsługuje wspomniany IMAP. Natywnego SimpleMaila należy pominąć, a port doskonałego Iris z systemu MorphOS nie został zapowiedziany.



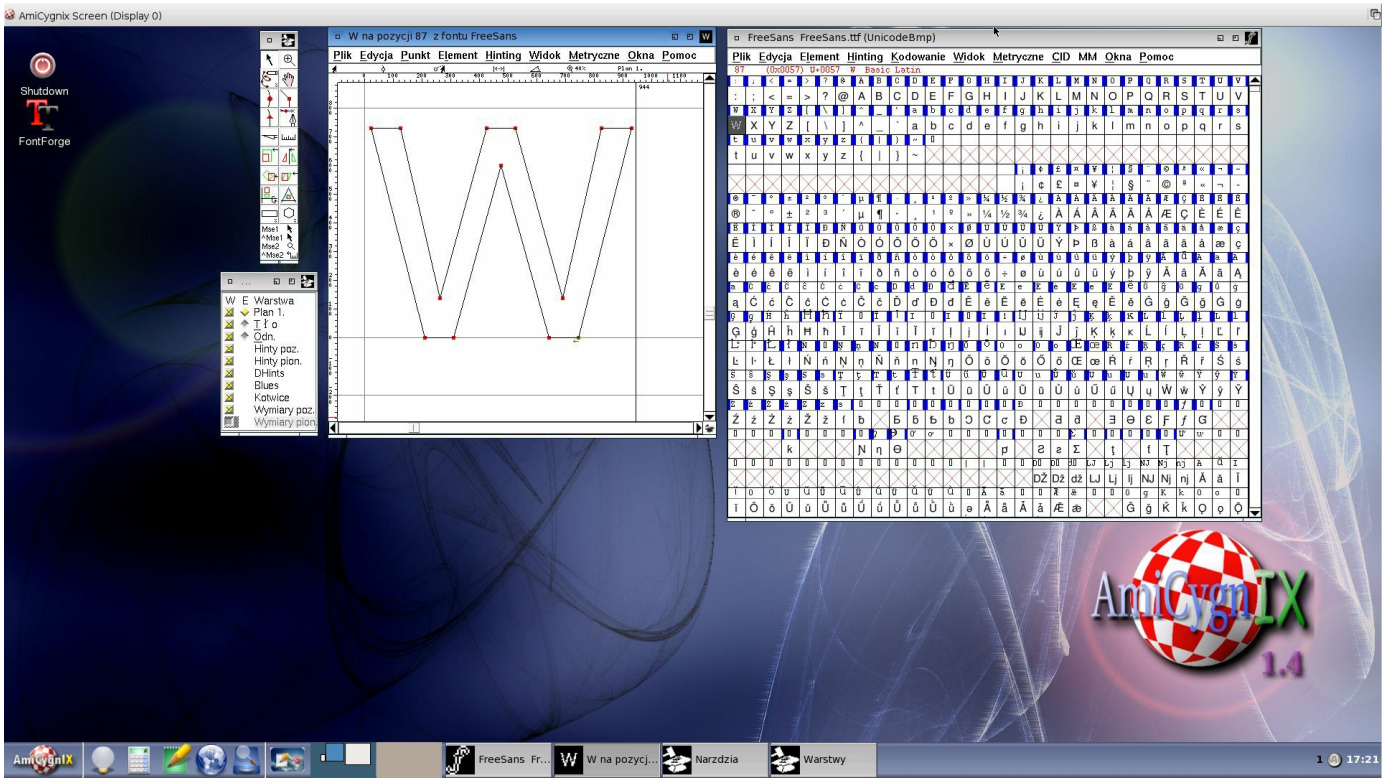

Xpdf




Xchm




Mapa znaków




FontForge

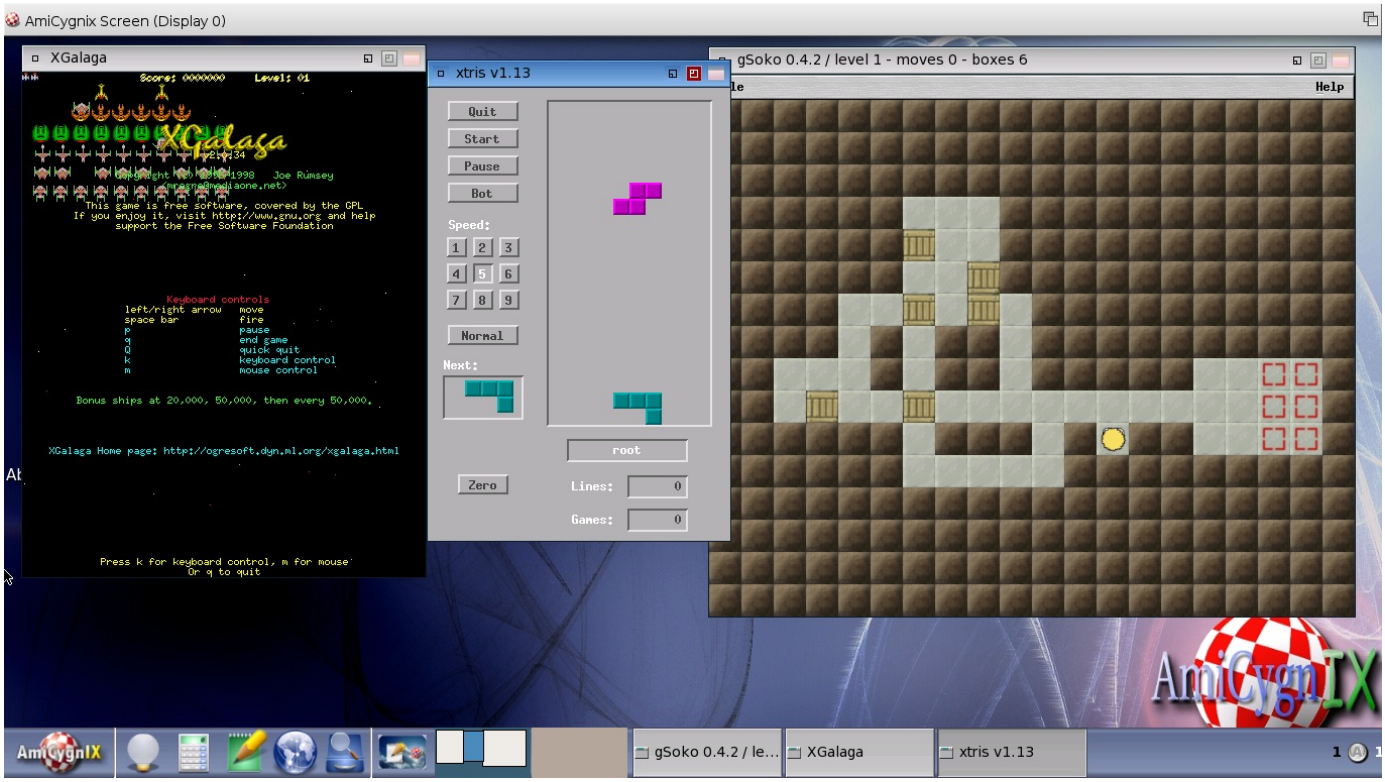
Widać, że AmiCygnix oferuje bardzo dużo ciekawych narzędzi. Niektóre z nich są wręcz niezastąpione w dzisiejszym świecie IT. Poza dużymi pakietami oprogramowania takim jak Gimp oraz szeregu dodatków do niego AmiCygnix oferuje kilka mniejszych ciekawych pozycji. Mamy do dyspozycji bardzo dobrą przeglądarkę plików PDF (Xpdf), która może być świetnym uzupełnieniem natywnych rozwiązań dostępnych dla AmigaOS. Ponadto możemy skorzystać z xchm, to program do obsługi plików pomocy (help) z systemu MS Windows. Jeśli tylko chcemy lub mamy taką potrzebę można używać znanego i bardzo lubianego edytora Vim. Edytor jest mocno konfigurowalny i cechuje się modułowością. Jako ciekawostkę warto wspomnieć, że Vim początkowo powstał właśnie na Amidze.
Skoro jesteśmy przy tekście, warto zaznaczyć, że dzięki AmiCygnixowi mamy dostęp do bogatego edytora czcionek PostScript, Truetype, Opentype etc. FontForge potrafi też konwertować jedne formaty do innych.
Inna aplikacja Character Map może być przydatna przy szukaniu określonego znaku, do którego nie znamy kombinacji klawiszy (np. niemieckie znaki narodowe).

Ciekawe jest też to, że ten rozbudowany pakiet oferuje trochę gier. Po pobraniu archiwum amicygnix-games.lha można zagrać w kilka ciekawych pozycji. Do wyboru mamy między innymi takie klasyki jak bomberman (BomberClone), sudoku (Sudoku-Savant), galagę (XGalaga), mahjongg (XMahjongg), tetrisa (xtris), czy karty (The ace of Penguins).

AmiCygnix to jedna z kontrowersji jakie znajdziemy w AmigaOS 4.1. Wielu zarzuca, że używanie oraz integrowanie w system oprogramowania pochodzenia linuksowego jest mało amigowe. Z drugiej strony, integracja jest na takim poziomie, że bez problemu działa kopiowane i wklejanie tekstu za pomocą skrótu klawiszowego prawa Amiga + C (X) i prawa Amiga + V. Nie da się ukryć, że te aplikacje nie są i nigdy nie będą natywne.

Temat nie jest tak oczywisty, lecz czy zajdzie się grupa programistów, która będzie umiała (oraz miała czas) napisać (odpowiednik) przysłowiowego Gimpa dla systemów NG?
Jest to co najmniej bardzo wątpliwe.

Czy więc amigowcy muszą trzymać się tylko natywnych i przestarzałych standardów lub aplikacji?
Każdy musi odpowiedzieć sobie na to pytanie sam. Nie można jednak zaprzeczyć, że bez przeniesienia środowiska GTK+, czy Qt użytkownicy AmigaOS nigdy by nie zyskali kilku ciekawych mniejszych programów, nie mówiąc już o aplikacjach dużego formatu, typu legendarny Gimp.




Gry – klony Galagi, Tetrisa i Sokobana

Gry – klon Mahjongga, GLightOff i generator fraktali Xaos

# Odyssey i współczesny internet

radzik

The World Wide Web (WWW), czyli ogólnoświatowa sieć. Upraszczając, to po prostu strony internetowe. Niekiedy wręcz WWW jest utożsamiane z Internetem jako jego całość. Błędnie. WWW to jedynie usługa sieciowa. Dostęp do „the Web" możliwy jest właśnie przez Internet. Nie zmienia to faktu, że przeglądarka internetowa jest praktycznie niezbędnym narzędziem codziennej pracy lub zabawy.

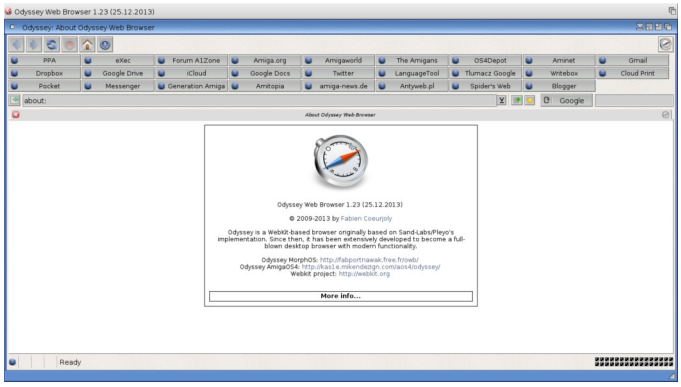
AmigaOS 4.1 zdecydowanie jest lepszym systemem do pracy niż jego poprzednicy z serii 3. Dotyczy to również dostępu do stron internetowych oraz całego Internetu. Systemy NG oferują dość dużo narzędzi wspierających pracę z np. protokołem FTP, IRC, czy nawet chmurami typu Dropbox. Jednak przeglądanie strony WWW obecnie jest dominującym aspektem w pracy z komputerem. Nie chodzi tu tylko o zbieranie samych informacji, ale również, a któż wie, czy nie przede wszystkim wykorzystanie coraz to lepszych narzędzi online lub pracujących w chmurze. Można postawić tezę, że współczesny komputer, który nie jest podłączony do sieci, właściwie jest zbytecznym narzędziem.

W artykule tym zajmiemy się poradami oraz przeglądem możliwości, jakie oferuje najlepsza amigowa przeglądarka – Odyssey Web Browser. Jest ona dostępna na każdy system NG, a swoje życie zaczęła jako Origyn Web Browser. Program wykorzystuje środowisko MUI i bez dwóch zdań jest bardzo dobrze napisanym kawałkiem oprogramowania. Jedyna wada to bazowanie na już dość starym silniku WebKit. Od lat Amigowcy czekają na jego aktualizację. Sprawa jednak nie jest prosta.

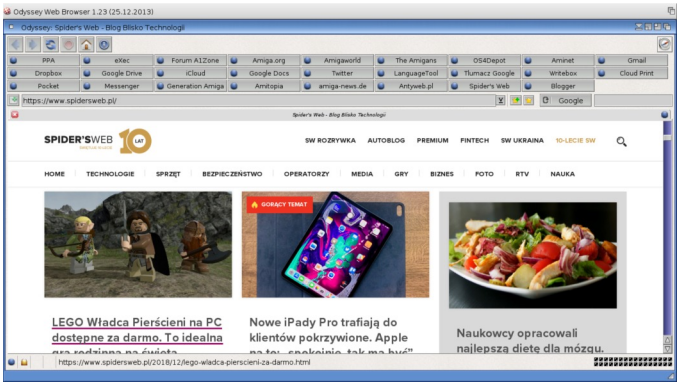
Przyjrzyjmy się temu, do czego można wykorzystać Odyssey w dzisiejszych czasach. Czy damy radę korzystać z zasobów World Wide Web, oglądać filmy w najpopularniejszym serwisie YouTube, wykorzystać narzędzia komunikacyjne lub uzyskać dostęp do popularnych usług w chmurze takich jak np. Google Drive?

AmigaOS 4.1 dzięki dużo nowocześniejszym przeglądarkom, jest w lepszym położeniu niż jego poprzednicy z czasów procesorów 68k. Wspomnijmy, że użytkownik może wybierać pomiędzy aktualnie rozwijanym NetSurfem lub starszym OWB. Ten pierwszy mimo aktywnej pracy autora wspiera tylko standard HTML 4. Ten drugi był amigową wersją Origyn Web Browsera. Zdecydowanie, na komputerach z AmigaOS 4.1 najlepszym wyborem pozostaje Odyssey Web Browser (wersja 1.23r4). Tak jak wspomniano, zarówno MorphOS, jak i AROS mają swoje wersje aplikacji (odpowiednio 1.24 i 1.25). Notabene ten ostatni system (który głównie bazuje na architekturze procesora Intel), ma Odyssey oparte o najnowszą amigową wersję WebKita (z lipca 2015 roku).

Twórcą przeglądarki jest Fabien Coeurjoly. Fabien to świetny programista, który zaangażowany jest w zespół odpowiedzialny za system MorphOS. Rodowód programu jest więc „niebieski". Poszczególne porty są „pochodną" wersji z MorphOS-a. Wystę-




Strona startowa Odyssey

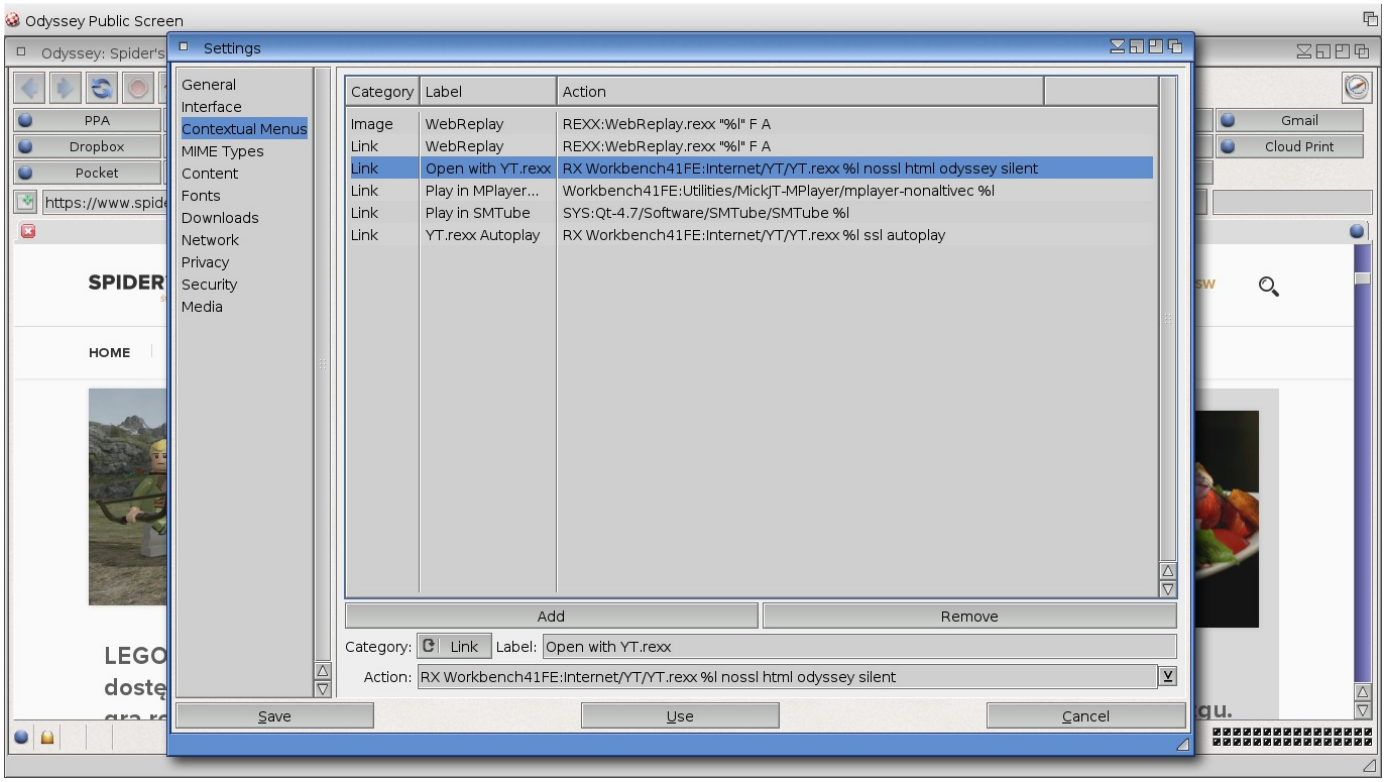



Spider's Web – typowy współczesny serwis

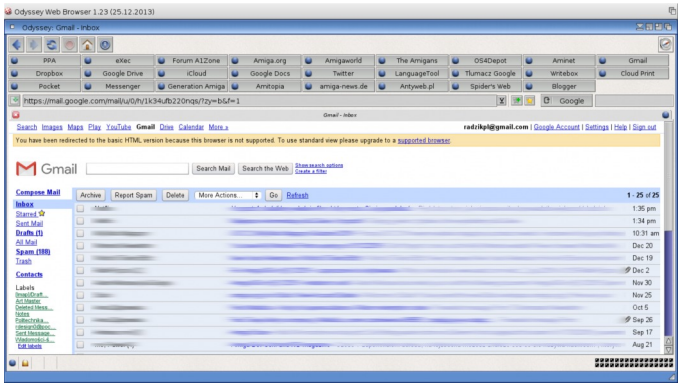
pują też drobne różnice, bugfixy w poszczególnych instancjach dla trzech różnych systemów. Obecnie MorphOS (3.11) posiada zaktualizowaną wersję przeglądarki. Dzięki temu poprawiono współpracę ze stronami WWW, pomimo braku implementacji nowszego silnika WebKit (problemy „big-endian" procesorów PowerPC). Powstała też wczesna beta Odyssey z dynamicznym kompilatorem JIT (Just-in-time) JavaScriptu. Efektem będzie znaczne szybsze wykonywanie skryptów JavaScript, a więc ogólny komfort użytkowania WWW na amigowych systemach wzrośnie.

Mechanika działania programu oraz jego użytkowanie jest dla wszystkich systemów praktycznie takie samo. Aplikacja jest szeroko konfigurowalna, można praktycznie ustawić w niej wszystko. Jednak standardowa konfiguracja jest wystarczająca do pracy. Całkiem wygodną opcją jest uruchomienie Odyssey na oddzielnym ekranie, tak by maksymalnie wykorzystać funkcjonalność AmigaOS.
Również konfiguracja zakładek jest bardzo wygodna i przejrzysta. Dodatkowo można dodać listę ulubionych stron w postaci paska, na głównym oknie programu (tak by mieć wygodny i szybki do nich dostęp). Oczywiście, dzięki MUI, praktycznie każdy element interfejsu graficznego można umiejscowić i skonfigurować pod siebie (odnosi się to też do poszczególnych elementów graficznych programu). Oczywiście poszczególne (dodatkowe) okna programu, takie jak np. menadżer pobierania plików, okno ustawień etc. można umiejscowić i zapisać w dowolnym miejscu na ekranie. Bardzo przydatne jest też dopasowanie kontekstowego menu pod swoje potrzeby. Można to wykorzystać do uruchamiania np. skryptów ARexxa (o czym przeczytacie w dalszej części niniejszego tekstu).
Oczywiście Odyssey jak każda nowoczesna przeglądarka pracuje na zakładkach (tabs). Natomiast po otwarciu nowej zakładki, uzyskuje się dostęp do ostatnio odwiedzanych stron. Zarówno wygląd jak i ilość tych odnośników można dopasować pod swoje potrzeby.

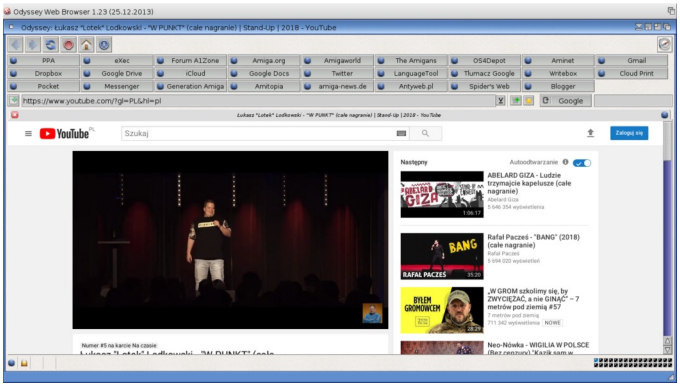
Kolejną bardzo przydatną cechą Odyssey jest funkcja podawania się (Settings / Spoof as...) jako inna przeglądarka typu Opera lub Firefox. Dzięki temu można „zmusić" wiele stron do współpracy (które normalnie nie chcą się wczytać na standardowych ustawieniach przeglądarki). Co więcej, wykorzystując opcję URL Preferences, która znajduje się w menu Windows, można skonfigurować tak Odyssey, by dla danego adresu przeglądarka automatycznie przedstawiała się jako np. Chrome. Niestety „udawanie" nie symuluje najnowszych wersji przewodnich aplikacji. Tak więc można mimo wielu zabiegów uzyskać komunikat, który doradza zmianę przeglądarki na (jej) nowszą wersję. Niekiedy będzie oznaczało to koniec pracy z taką stroną, lecz dużo częściej uda się uzyskać dostęp do danego serwisu, próbując innych wariantów opcji. Warto więc eksperymentować z funkcją „Spoof as". Z racji, że strony internetowe dynamicznie ewoluują, nie zawsze poprzednie ustawienia będą najlepsze za pewien czas. Mimo to podam parę przykładów:



Odyssey – preferencje menu kontekstowego



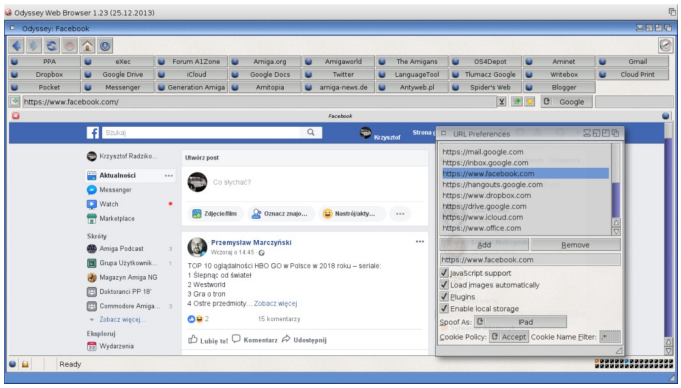
Gmail



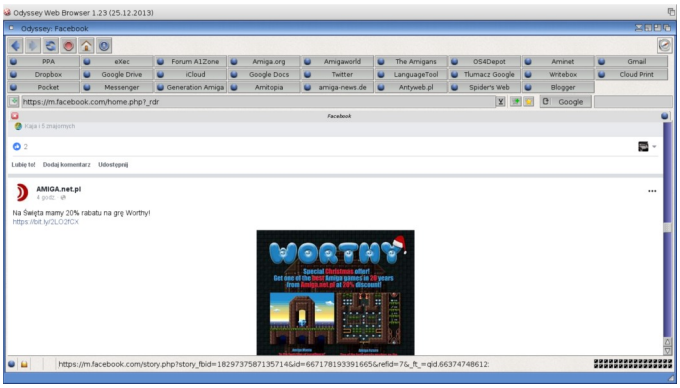
YouTube

- serwis Gmail jest znany każdemu z nas. Świetny klient e-mail działa w trybie bazowym (bardzo szybkim) na ustawieniach standardowych lub w pełni swojej funkcjonalności, gdy Odyssey ustawimy jako Operę 12. Nie zapominajmy, że dzięki przeglądarce można ominąć przestarzałe amigowe klienty poczty elektronicznej,
- gdy chcecie wgrać filmy na YouTube najlepiej podawać się jako iPad, nie będzie problemów z zakończeniem transferu,
- sam YouTube, jak i duża część usług Google działa na standardowych ustawieniach,
- jednak Google Drive, Blogger (serwis do prowadzenia bloga) najlepiej działa, gdy Odyssey ustawiony jest na Chrome 32,

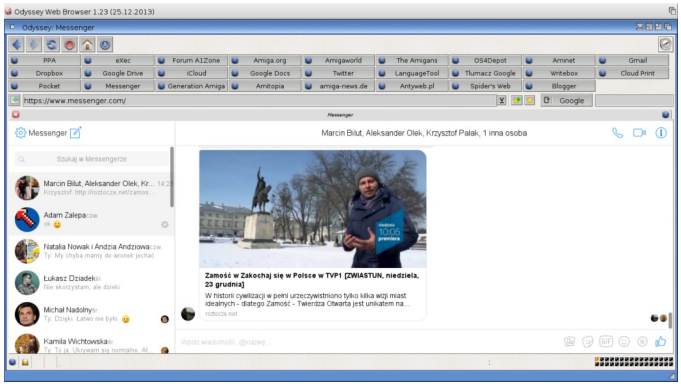
- Facebook jest to najpopularniejsze społecznościowe miejsce na świecie. Całkiem nieźle funkcjonuje pod Odyssey. Jeśli prowadzicie stronę (fan page) na Facebooku, nie będzie problemów z jej zarządzaniem.
Bez problemu obsługiwany jest też Messenger. Mimo wszystko niezłym pomysłem jest przestawienie Odyssey na tryb pracy jako iPad, gdzie załaduje się lżejsza wersja Facebooka,
- do obsługi kanałów RSS świetnie nadaje się internetowy serwis Feedly. Warto z niego korzystać przedstawiając się jako Internet Explorer 10,
- bank Millenium funkcjonuje po ustawieniu przeglądarki jako Firefox 25.



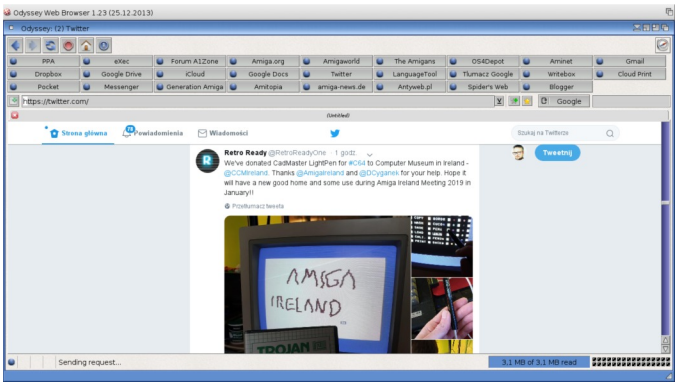
Facebook w trybie normalnym



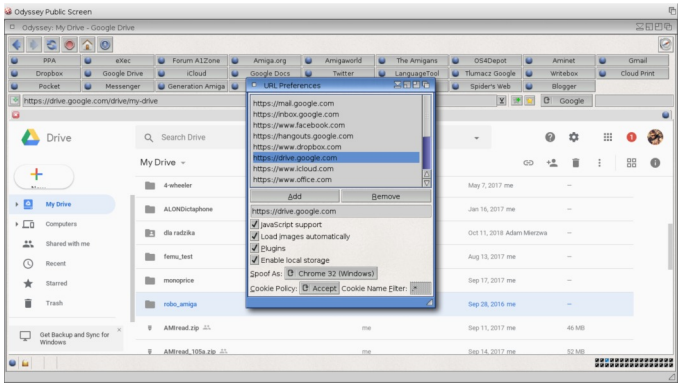
Facebook w trybie mobilnym



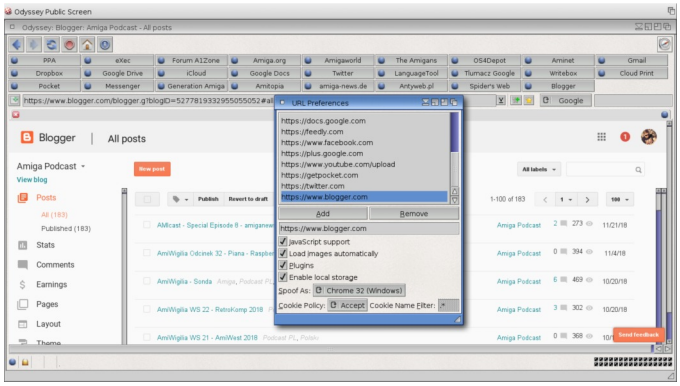
Facebook Messenger



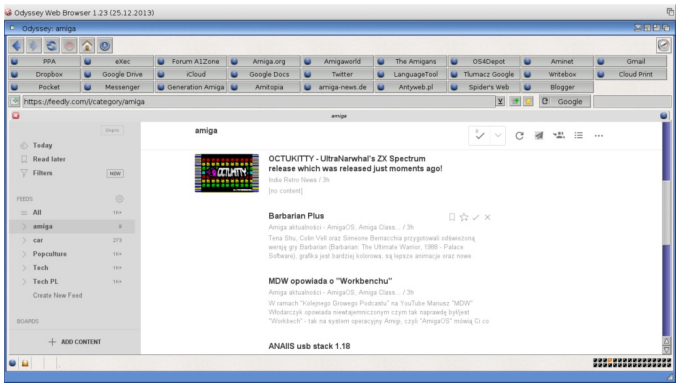
Twitter



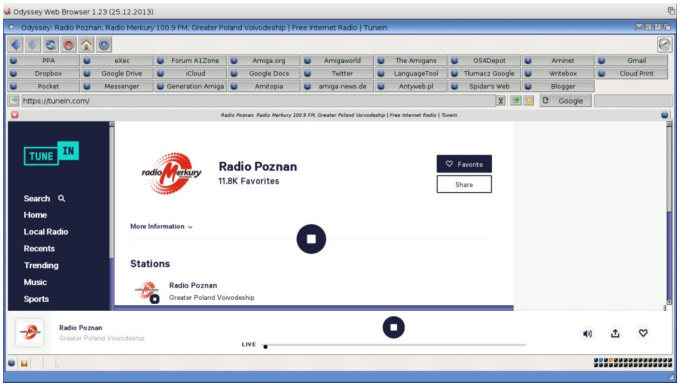
Google Drive



Blogger



Feedly



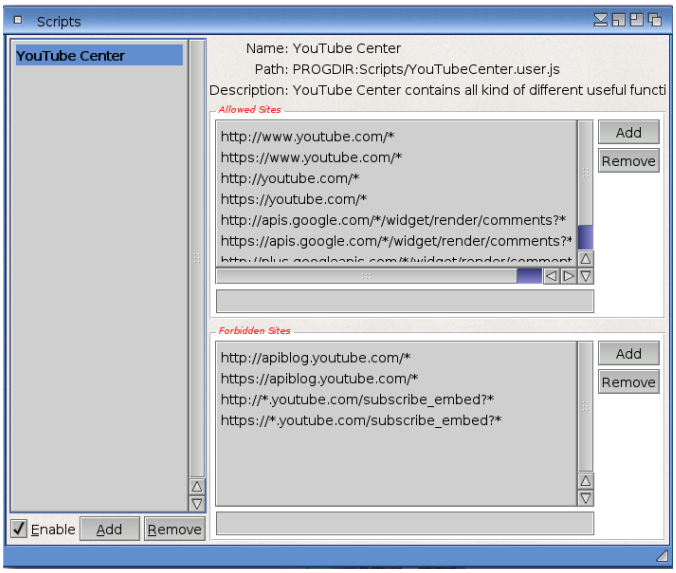
TuneIn

- wiele stron lub serwisów, takich jak np. Amazon, eBay, Twitter, PocketCast (do słuchania podcastów), czy TuneIn (serwis strumieniujący praktycznie każde radio) działa na standardowych ustawieniach.

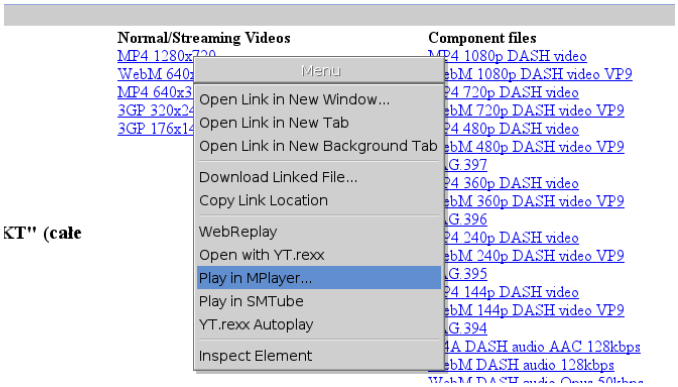
Wspomnieć jednak trzeba, że tak popularne miejsca w sieci, jak Netflix, czy Spotify nie będą w pełni obsłużone. O ile będzie można założyć konto lub się do usługi zalogować, o tyle obejrzenie filmu lub odsłuchanie muzyki jest niemożliwe.

Plagą współczesnych stron internetowych są reklamy. Użytkownik Odyssey dostaje do dyspozycji wbudowanego AdBlocka, co zdecydowanie poprawia komfort przeglądana stron www. Jeśli już mowa o komforcie użytkowania, zarówno przywracanie sesji, jak i zapamiętywanie haseł jest obecne w amigowej przeglądarce. Wszystkie te funkcjonalności można dostosować i skonfigurować korzystając z bogatych preferencji programu.
Owego czasu dość popularne było wykorzystywanie skryptów dla zwiększenia lub poprawienia funkcjonalności takich stron jak YouTube czy Facebook. Obecnie raczej ta funkcjonalność nie jest wykorzystywana, choć skrypt YouTube Center może być przydatny do pobierania filmów na dysk naszego komputera. Skoro jesteśmy już przy YouTube, obsługa filmów przez Odyssey w wersji dla AmigaOS nie jest tak dobra, jak oferuje to wersja MorphOS (problemy z płynnym odtwarzaniem materiału). Niezłą alternatywą jest wykorzystanie skryptu ARexxa – YT.rexx. Archiwum można znaleźć na serwisie OS4Depot pod nazwą yt.lha. Konfiguracja samego skryptu właściwie polega tylko na podaniu ścieżki dostępu do (odpowiedniej dla swojej konfiguracji wersji) MPlayer (np. PathMP="APPDIR:mplayer-nonaltivec"). Natomiast w Odyssey, w menu kontekstowym należy dodać dwie linie:
- Open with YT.rexx – w polu akcja należy wpisać: "RX SYS:Internet/YT/YT.rexx %l nossl html odyssey silent", a kategorię skonfigurować na Link.
- Play with MPlayer... - gdzie wpisujemy: "SYS:Utilities/liveforit-mplayerNG/mplayer-nonaltivec %l" (oczywiście wybierając odpowiednią wersję MPlayera), a kategorię wybiera się jako Link.

Teraz już tylko, po przejściu na serwis YouTube, wystarczy kliknąć prawym klawiszem myszki na wybranym filmie i wybrać Open with YT.rexx. Po chwili otworzy się nowa strona z różnymi wariantami formatu i jakości filmu. Prawym klawiszem wybieramy interesującą jakość filmu, a z kontekstowego menu opcją Play with MPlayer... uruchomimy odtwarzanie w MPlayer. Może brzmi to dość skomplikowanie. Jednak nie jest to trudne, tym bardziej że cały mechanizm działa sprawnie.

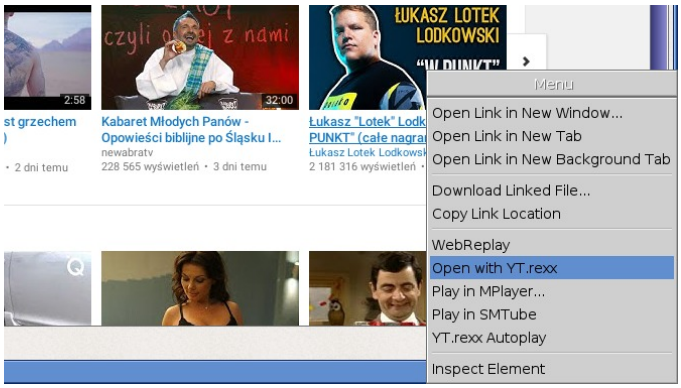



Odyssey – YT skrypt



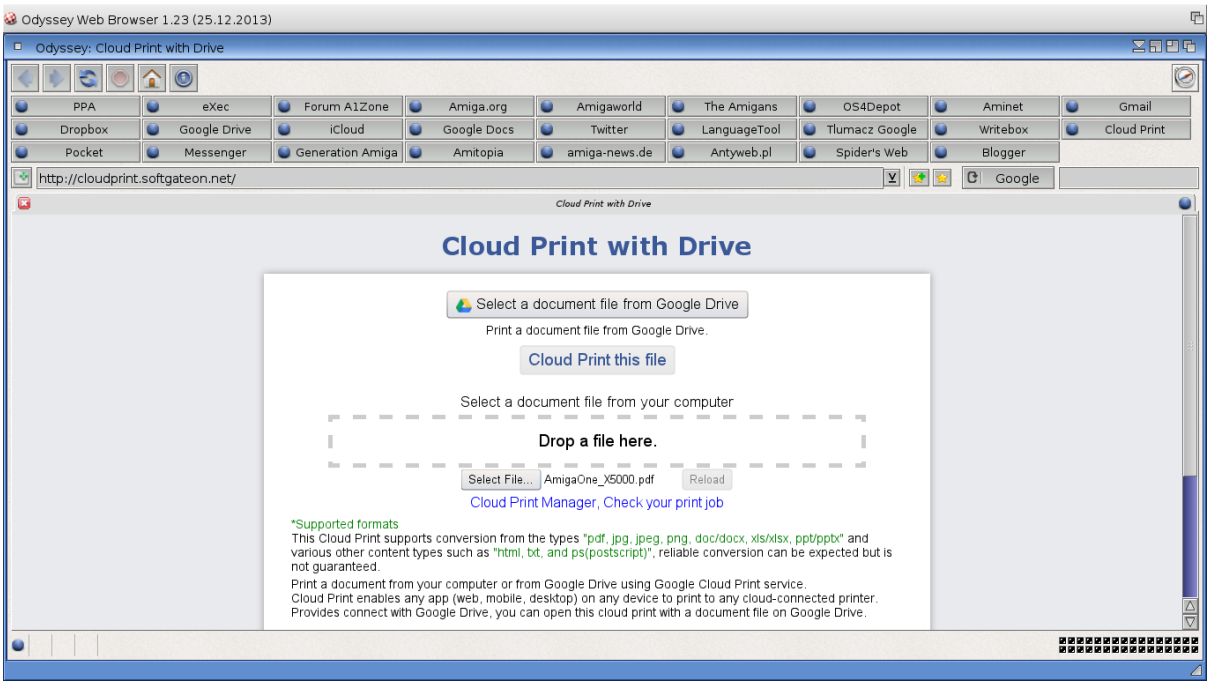

YT – MPlayer

Mamy do wyboru różne formaty video do streamowania lub pobrania na dysk. Jest to bardzo proste i jednoczenie wygodne narzędzie pracy.

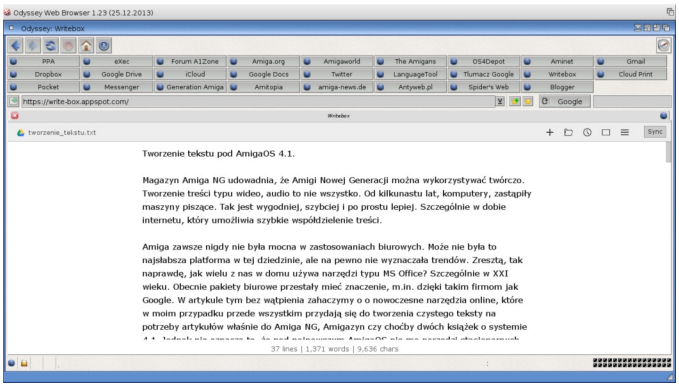



YT – Rexx

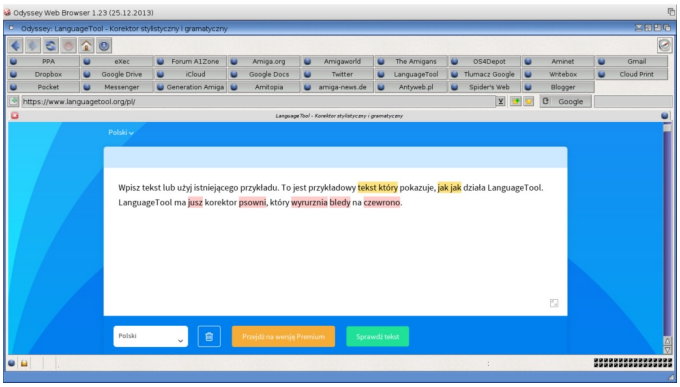
YT – MPlayer-Video



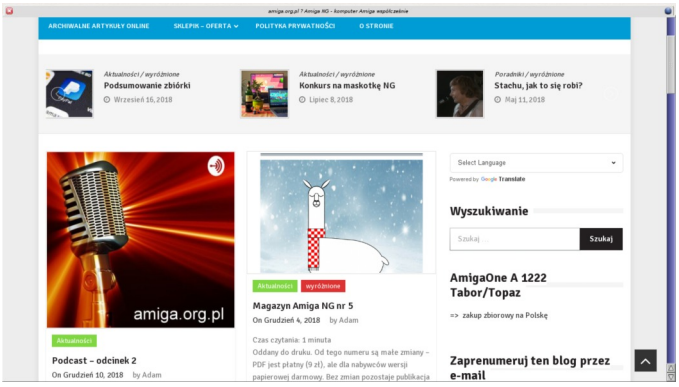

Cloud Print – drukowanie z użyciem „chmury”



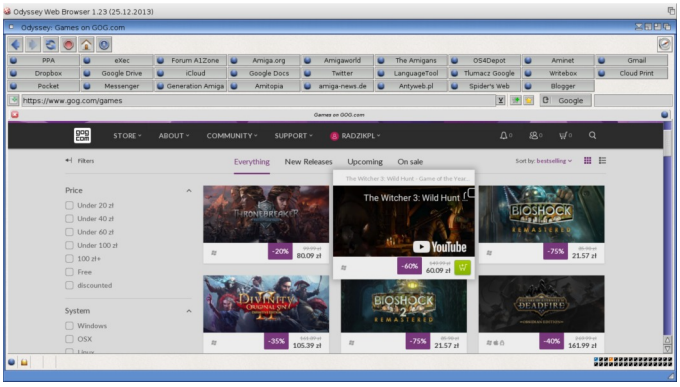
Pisanie tekstu



Korekta pisowni



amiga.org.pl

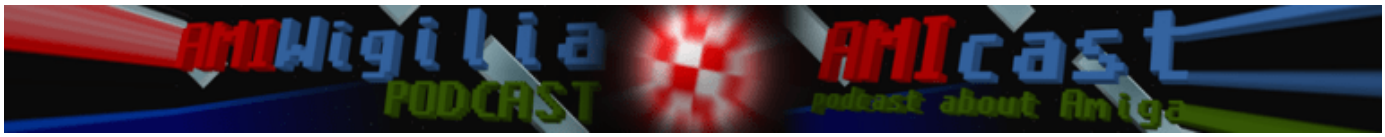


GOG

Na sam koniec, w przypadku AmigaOS 4.1, gdy korzystacie z nowego systemu plików NGFileSystem (np. komputery AmigaOne X5000), zdecydowanie lepiej Odyssey zainstalować na partycji ze starszym systemem plików. Wspaniale do tego nadaje się SmartFileSystem. Niestety, niektóre programy nie do końca poprawnie współpracują z NGFileSystem. Póki sytuacja nie ulegnie poprawie, w samym systemie, lub w nowszej wersji Odyssey, powyższy sposób świetnie zdaje egzamin.

Wielu użytkowników klasycznej Amigi uważa, że systemy NG nie nadają się do obsługi sieci. Jedno co jest pewne, że zarówno AmigaOS 4.1, MorphOS czy AROS lepiej obsługują współczesne strony internetowe niż systemy klasyczne. Oczywiście długoletni brak aktualizacji zarówno samego Odyssey, jak i implementacji nowego silnika WebKit jest sporą przeszkodą w codziennej pracy. Nie da się też ukryć, że z każdym miesiącem jest gorzej. Natomiast, mimo tych przeciwności Odyssey radzi sobie całkiem nieźle z dość sporą częścią The World Wide Web. Warunkiem koniecznym (do czasu wdrożenia JIT) jest posiadanie mocnych komputerów, wyposażonych chociażby w procesory klasy PWRficient PA6T (AmigaOne X1000 lub wyżej) albo PowerPC G5. Ponadto jeśli Amigowcy otrzymają aktualizację Odyssey (lub port zupełnie nowej przeglądarki), z racji wymagań współczesnych stron WWW może to nastąpić tylko i wyłącznie na systemach Nowej Generacji.

REKLAMA




Podcasty dla wszystkich amigowców – www.amigapodcast.com

# Tower 57 - dieselpunkowy Truman Burbank

ferin

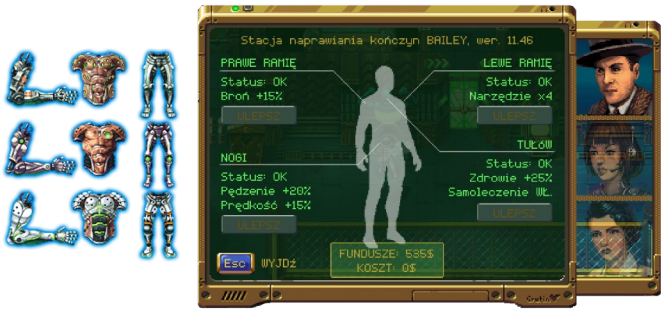
Skąd taki tytuł? Lepiej nie bądźcie zbyt ciekawi, bo was pająki za obraz wciągną. Znacie/pamiętacie to? To dobrze bo „gimby nie znajom".
Stworzyciele gry piszą, że czerpali całymi kanistrami z amigowych produkcji tego typu ery szesnastobitowej; może i tak, mało to dla mnie ważne.
To co ma znaczenie to to, że gra wymiata, dosłownie, można wymieść swoją pukawką ciężką pracę stroicieli wnętrz, a czasami też murarzy i innych budowlańców. Można się wyżyć, amunicji jest dość, nie trzeba liczyć każdego wypalonego pocisku, tak jak było na przykład w Alien Breed 3D II. Oprócz „zbiórek" amunicji z podłogi, są też terminale w których możemy dokupić amo i punkty życia do pełna. Ale to kosztuje, niezbyt dużo ale zawsze, lepiej tą kasę przeznaczyć na ulepszenie broni albo samej postaci.

Mimo obfitości pocisków gra wcale nie jest łatwa, sama broń i jej siła nie zrobią za nas roboty, trzeba kombinować i zapamiętywać, szczególnie w przypadku bossów. Każdy ma dla nas zapas niespodzianek i gdy już myślisz że pozamiatałeś delikwenta on się przeobraża albo wypuszcza chmarę złośliwego dziadostwa. Na szczęścia dla nas układ zdarzeń jest zawsze taki sam, więc to tylko kwestia kilku prób i zapamiętania co zdarzy się po. Żeby nie przechodzić wszystkiego od początku zazwyczaj w pobliżu szefa jest gdzieś wychodek do zapisywania stanu gry; czasami trzeba go znaleźć, bo nie stoi zaraz przy wejściu czy po drodze, taki mały tip.
Oczywiście kibli jest więcej, porozrzucanych tu i tam, ale jak to w naturze bywa, zawsze gdy potrzebny to go nie ma.

Najważniejszą radą jaką mogę dać, to **Ruch To Zdrowie**! W tym wypadku także i życie. W ich zachowaniu bardzo przydaje się umiejętność „pędzenia" klawisz [Spacji] wciskany gdy poruszamy się, podczas „postoju" nie ma żadnego efektu. Weźcie sobie tę radę do serca, bo czasami wystarczy zatrzymać się na chwilę żeby zamienić się w kupkę uzbrojenia leżącego na ziemi albo stracić kończyny. Broń można pozbierać, ale trzeba by się najpierw wskrzesić, jeśli mamy pod ręką pomarańczowego AmiBoinga i wróżkę, ewentualnie można podnieść co cenniejsze egzemplarze inną postacią. Niestety każda z nich ma ograniczoną ilość miejsca na sprzęt, więc będzie musiała wyrzucić coś swojego w zamian.

Jeśli chodzi o kończyny, dolne lub górne, to musi być w pobliżu terminal, który nam to umożliwi. Śmieszna rzecz w wypadku gry na dwóch graczy: gdy jedna z postaci straci kulasy, to druga może ją wziąć „na barana” i zanieść do naprawy. Ma to o tyle znaczenie, że tracąc kończyny zaczynamy „krwawić” i uchodzą z nas punkty życia; no chyba że ulepszyliśmy nasz tułów do tego stopnia, że sam wolno leczy nasze rany. Pozwoli to na przeżycie, niestety tracąc nogi poruszamy się jak postacie z horrorów ślizgając się obciętym tułowiem, co idzie męcząco wolno. W przypadku utraty ramion, tracimy możliwość użycia broni głównej i/lub dodatkowej, pozostaje nam kopanie przeciwników. Ale jest to większa męczarnia niż chodzenie bez nóg a skutek jeszcze bardziej marny.

Poza naprawą w tym samym terminalu ulepszymy samych siebie:
- Ramię prawe – zwiększa siłę broni głównej.
- Ramię lewe – zwiększa ilość razy, którą można użyć broń specjalną.
- Tułów – zwiększa ilość punktów życia i umożliwia wolne samoleczenie się.
- Nogi – szybszy chód i lepszy ślizg




Warto czytać co mówią postacie na ekranie (szczególnie że język polski jest dostępny), nie tylko po to żeby dowiedzieć się co rozcynamonić w następnej kolejności, czy gdzie iść i kogo znaleźć żeby móc przejść dalej, ale czytanie tekstów powoduje wciągnięcie nas w fabułę i rozjaśnia niektóre absurdy. Oprócz tego często można się pośmiać. Ostatnia rzecz jaka przychodzi mi do głowy i przemawia za „lizaniem ścian” to fakt, że druga taka gra szybko (jeśli w ogóle) nie trafi pod maski naszych diesli, to jest Amig. Staram się zachęcić jak mogę do kupna i grania w tę grę bo uważam, że warto; i nie, nikt mi za reklamę nie płacił :p.

Poza czytaniem samych dialogów, warto też przechodząc obok obiektów z „wiszącym” klawiszem **[F]** wcisnąć go i przeczytać co tam napisali. Przy okazji, ten sam klawisz używamy także do oddziaływania na przedmioty, możemy za jego pomocą otwierać skrzynie, kupować w sklepach, otwierać przejścia itd. Dokładniejszą klawiszologią zajmę się gdzieś dalej.

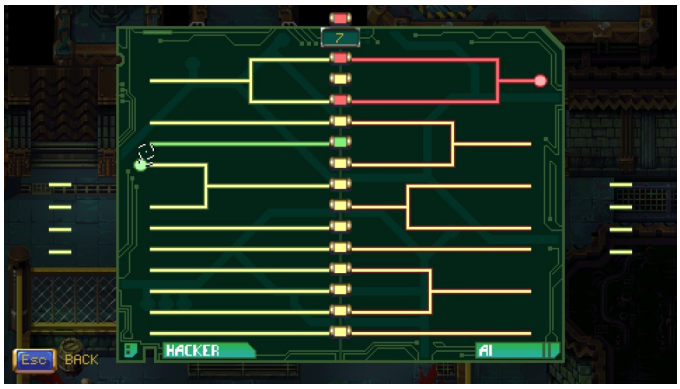
Tower57 to gra bardzo dobra graficznie, w starym dobrym stylu pikselowym. Choć czuć, że to raczej produkcja z dwudziestego pierwszego wieku niż z ery szesnastobitowców, taki „dojrzały piksel”. Muzyka i efekty dźwiękowe są naprawdę dobre, dość powiedzieć, że w tworzeniu otoczki muzycznej maczał palce Allister Brimble.
Sama rozgrywka jest bardzo przyjemna i gładka, grając nie ma się poczucia, że trzeba dusić klawiaturę czy dżoja żeby coś osiągnąć (choć padem grałem tylko chwilę).
Klawiszologia nie przyprawia o ból głowy, łatwo jest zapamiętać co jest co i po krótkim czasie palce same wskakują na odpowiedni klawisz nawet w chwilach największego „dymu” na ekranie.
Poza tym dodatkowym plusem tej gry jest fakt wydania jej przez polskie 11 BIT STUDIOS. Za wersję amigową odpowiedzialny jest Daniel ‘Daytona675x’ Muessener.
Jak sam pisze bardzo dużo wysiłku kosztowało go poprawienie lamerskiego kodu, tak żeby działał sprawnie szczególnie na maszynach ze słabszym procesorem PPC.
Muszę dodać że autor portu amigowego nie dostaje ani grosza gdy kupujemy grę, dlatego jeśli chcielibyśmy podziękować mu za port poprzez przelew gotówki możemy to zrobić na jego stronie GOLDENCODE.DE. Grę możemy kupić za dwanaście (bez centa) zielonych plus VAT, pod adresem:
benitosub.itch.io/tower-57
Myślę że warto wydać kilkanaście dolców, szczególnie patrząc, ile niektórzy sobie życzą za potworki w BackBone. Wersja amigowa dostępna jest dla wszystkich systemów NG czyli AOS-a, AROS-a i MOS-a.

Biorąc wszystko powyższe pod uwagę i fakt, że gra jest po prostu wciągająca, ciekawa i daje dużo radochy, postanowiłem przejść ją na najtrudniejszym (wysokim) poziomie odkrywając co tylko się da i w miarę możliwości zdobywając wszystkie sekrety, tak zwane „lizanie ścian”. Niestety nie każdy poziom dałem radę odkryć całkowicie, nawet mimo tego, że widziałem na mapie rejony w których jeszcze noga mojego pikselowego ludzika nie stanęła. Najpewniej wiąże się to z tym, że nie udało mi się jeszcze odkryć wszystkich zależności.

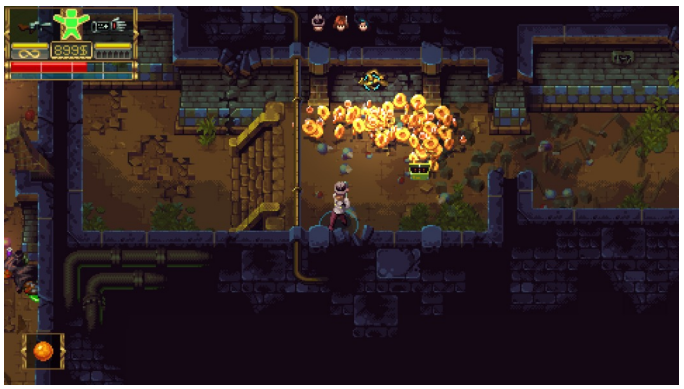
Mam przez to na myśli, że dobór bohaterów i broni jakimi dysponują ma duży wpływ na to w jaki sposób sobie radzimy w danej sytuacji. Dla przykładu podam, że są pewne obiekty w grze które możemy zniszczyć jedynie bronią wybuchową; poza tym nie grałem nigdy na dwóch graczy, co też może mieć wpływ na możliwość odkrycia wszystkiego na danym poziomie. Tu mały tip: płeć bohatera też ma znaczenie na to jak potoczą się wydarzenia. Odkryłem to przez przypadek, z jakiegoś, już nie pamiętam jakiego, powodu przed walką z jednym z szefów zmieniłem postać na kobietę i o dziwo dostępny wybór tekstów w rozmowie z bossem się zwiększył; który to był, nie powiem, zagrajcie sami i sprawdźcie.
Muszę tu wspomnieć, bo nie zrobiłem tego jeszcze, że rozmowy odbywają się w sposób wielowątkowy; mam na myśli to, że mamy wybór co odpowiedzieć lub o co zapytać rozmawiając z kimś.

Ogólnie gra jest dość przemyślana, sam system podpowiadajek na początku bardzo ułatwia krok po kroku zaznajomienie się z międzymordziem gry, a jest ono całkiem przemyślane, bo w zależności czy gramy klawirą i myszką czy dżojpadem to wyświetla odpowiednią podpowiedź co wcisnąć żeby na przykład zagadać albo otworzyć skrzynię czy drzwi. Niektóre drzwi otworzą się jedynie gdy mamy kartę, która najczęściej jest gdzieś tam, inne zaś po przełączeniu dźwigni; większość z nich można zhakować jeśli mamy jako broń dodatkową rękawicę hackerską. Hackować możemy nie tylko drzwi, ale też terminale, w ogóle hackujcie co tylko się da, bo czasami wpada sporo kasy. Terminale, nie tylko te w których możemy wydać pieniądze, ale te informacyjne też, wszystkie dają kasiurę. Z tego powodu ja wybrałem jako jedną z moich postaci Szpiega, bo ma rękawicę hackerską i już na początku można sporo zarobić; trzeba tylko pamiętać, że broń dodatkowa ma jedynie „dwa strzały" bez ulepszeń, po ulepszeniach ma cztery i osiem. Mimo to nawet na początku dobrze zarządzając amunicją i skrzynkami które można znaleźć na danym poziomie to wystarcza.

Samo hackowanie odbywa się poprzez „grzebanie w elektronice", naszym celem jest zapalenie na zielono większej ilości ścieżek niż nasz przeciwnik, którym w tej mini grze jest elektroniczny system bezpieczeństwa. Jest kilka zasad: mamy ograniczoną ilość kliknięć, kliknięte na zielono ścieżki pozostają takie tylko przez pięć sekund, chyba że klikniemy na ścieżkę z kondensatorem, w takim wypadku system bezpieczeństwa nam jej nie odkliknie i czas na tę zabawę jest ograniczony do jedenastu sekund. Jak nam się nie uda możemy spróbować jeszcze raz, jeśli mamy ładunek w rękawicy na powtórkę. Dobre jest to, że za każdym razem układ ścieżek jest inny bo czasami za pierwszym razem tak się trafi że ciężko cokolwiek zrobić. Poza tym system podpowiedzi w grze opisze dokładnie co i jak zrobić gdy pierwszy raz spróbujemy coś zhackować.

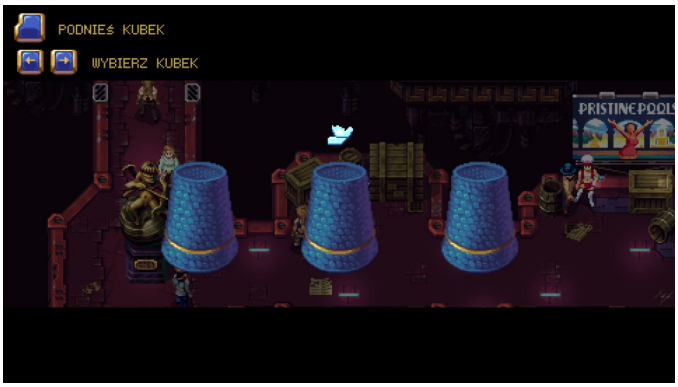



Kasę poza zabijaniem wrogów i rozwalaniem skrzyń, beczek i tym podobnych mebli, możemy też znaleźć strzelając do niektórych ozdobników na ścianach, czasami jest tego cała kupa.



Ulepszenie broni. W większości wypadków zwiększymy siłę zniszczeń i ilość amunicji. Poza tym możemy dodać pociski zapalające, trujące, lub przenikające przez wszystkich przeciwników na linii strzału. Ponad to samonakierowywanie się, odbijanie od ścian, szybsze przeładowywanie i wiele innych. To jeśli chodzi o broń główną.
Narzędzie w drugiej ręce nie jest usprawniane w żaden sposób; jedynie co możemy zmienić to ilość razy jaką możemy je użyć bez wzięcia amunicji, ale odbywa się to w terminalu gdzie ulepszamy części ciała.

W grze występują też inne punkty handlowe, jak maszyny ze słodyczami, przekąskami, rzeźnik (polecam odwiedzić i pogadać), gra w trzy kubki, wbijanie gwoździ itd.

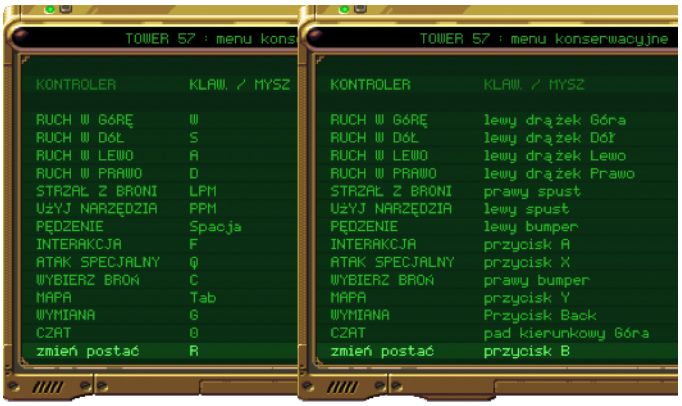



Większość z nich znajduje się w Kąciku Amora. Miejsca hazardowe dają nam możliwość wygrania lub przegrania pieniędzy; ja z nich nie korzystałem prawie wcale, bo kasy miałem dość. Poza tym w Kąciku Amora możemy kupić broń, sprzedać lub kupić bursztynowe kule, ulepszyć broń i wiele innych. Będąc tam, możemy zmieniać postacie bez zużywania mocy (klawisz **[R]**), która jest reprezentowana przez niebieski pasek w międzymordziu. Normalnie każda zmiana kosztuje połowę mocy, którą też używamy do ataku specjalnego (klawisz **[Q]**), za każdym razem gdy napełnimy swoją moc po brzegi, poprzez zabijanie przeciwników, gra krzyczy: Speciaaaal Readyyyyy! Wtedy wiemy, że mamy pełno nawet bez patrzenia na wskaźniki. Atak Specjalny czasami ratuje zad, każda postać ma inny, Pani Szpieg dla przykładu hackuje czas – wszystko stoi – a ona robi co chce...
hmmm, chyba wyszło trochę zbyt erotycznie, hahaha.

Jest jeszcze jedna możliwość robienia rozpierduchy, a mianowicie w kilku miejscach w grze możemy pojeździć czołgiem. Ma własne punkty życia i strzela rakietami, które jeśli wybuchają zbyt blisko czołgu też go niszczą. Ogólnie trzeba uważać na bronie wybuchowe, bo można się samemu pozamiatać, szczególnie jeśli je ulepszyliśmy.

W sklepie w Kąciku Amora możemy dokupić pomocnika – jest to mała sonda, która strzela, niezbyt mocnymi, pociskami mniej więcej w tym samym kierunku co my.
Szału nie robi, ale pomaga szczególnie jak urwie nam coś łapy i nie pozostało nam nic poza kopaniem.

Klawiaturologia – nie chce mi się pisać, popatrzcie sobie na zrzut, widać na nim wersję dla klawiry i dżojpada.



W wypadku gry we dwóch czy we dwoje, możemy wymieniać się kasą i amunicją. Dość przydatna możliwość.

Ponadto jest jedna broń, którą można używać tylko dwiema postaciami – wygląda jak skakanka, z tym że zamiast sznurka jest jakaś wiązka energii.
Na dobrą sprawę o rozgrywce na dwie postacie więcej nie napiszę bo nie grałem – w domu nie ma z kim, a wersja amigowa nie ma możliwości grania przez sieć.
Szkoda, bo oprócz tłuczenia wrogów w dwie osoby, granie w sieci daje dostęp do systemu osiągnięć, co powoduje przedłużenie żywotności gry poprzez prosty fakt, że każdy chce być na górze listy.

Wolno zmierzamy do końca opisu tej gry. Nie będę wchodził w szczegóły, ten artek ma was zachęcić do grania, a nie prowadzić za rączkę. Nikt i tak nie czyta solucji, bo są nudne, a gra jest na tyle dobrze zrobiona, że nie sprawia trudności; sama rozgrywka jest przyjemna, choć nie brakuje momentów gdy gra nam mocno na nerwach. Niestety mimo wielu poprawek Tower 57 nie jest pozbawiony błędów; mimo że autor portu amigowego zrobił bardzo dużo, to sam nie był wstanie wychwycić wszystkiego. Przydarzyło mi się kilkukrotnie, że nie mogłem czegoś kupić mimo że kasy miałem wielokrotnie więcej, a gra pisała że brak funduszy. Poza tym zmiana postaci na poruszającej się platformie spowodowała, że ta pojechała sobie dalej beze mnie – od tej pory unikam zmiany na poruszających się elementach w grze. Nie wiem czy ‘Daytona’ wciąż poprawia znalezione błędy, nie są na tyle uciążliwe żeby uniemożliwić przejście gry. Ha! Tu jeszcze jedna zachęta. Gra ma zaskakujący koniec, i da się ją skończyć na dwa sposoby i żeby tego dokonać wcale nie trzeba jej przechodzić dwa razy od początku, aczkolwiek muszą zostać spełnione pewne warunki. No i to…

# Serwisowanie ciekłego chłodzenia w G5

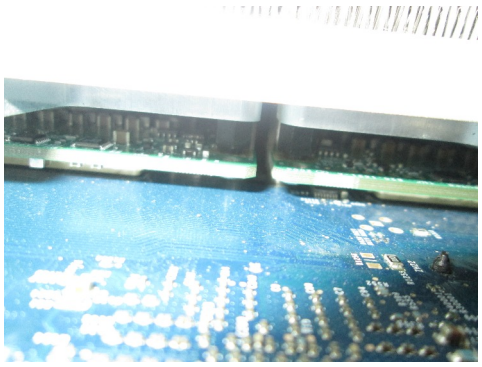
recedent

No dobra, kupiliście sobie potwora – dwuprocesorowego G5 kręconego na prawie 3 GHz – i pewnie jesteście z siebie zadowoleni? No to muszę Wam coś powiedzieć – sprzęcik przecieka. Nie ma „być może”, ani „prawdopodobnie” – Wasz Maciek popuszcza i trzeba coś z tym zrobić. Ba, trzeba zrobić szybko, choć – skoro jeszcze działa – to dobry znak. A jak się do tego zabrać? Już tłumaczę. Ale najpierw trochę wspominków.

(wspominki następują)

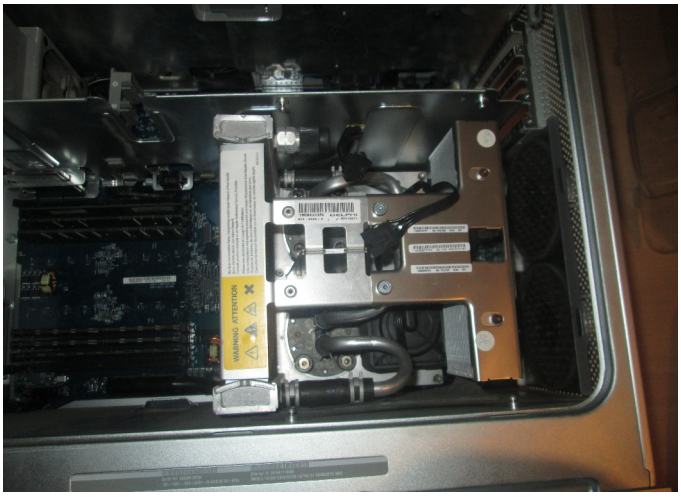
Kiedyś, gdy byłem jeszcze młody, piękny i trochę mniej zarośnięty, nabyłem w mieście stołecznym Warszawie (za równowartość współczesnego taniego smartfona z Państwa Środka) najszybszego obsługiwanego przez system MorphOS Power Maca G5. Kiedy tylko znajomy z Warszawy – który przejechał z nim ponad 300 kilometrów, ale na szczęście nie specjalnie do mnie – wtaszczył go do mnie do domu (no dobra, razem wnosiliśmy) podłączyłem go do napięcia i w tymże napięciu wcisnąłem przycisk „Power”. Komputer odpalił – oczywiście system OS X – i trochę pochodził. Pierwsze na co zwróciłem uwagę to fakt, że wentylatory wpadają w furię nawet przy tak trywialnych czynnościach jak otwieranie okien. Co prawda zaraz się uspokajały, ale niesmak pozostał. Druga kwestia to dziwny zapach, przypominający rozgrzaną maszynerię. Co prawda „maszyneria” była i to pewnie rozgrzana, ale Power Mac to nie parowóz. Po zainstalowaniu MorphOS-a, kiedy zobaczyłem że raportowane temperatury startują od 80 stopni Celsjusza, a przy obciążeniu dochodzą do setki – stwierdziłem, że sprawę koniecznie trzeba zbadać.

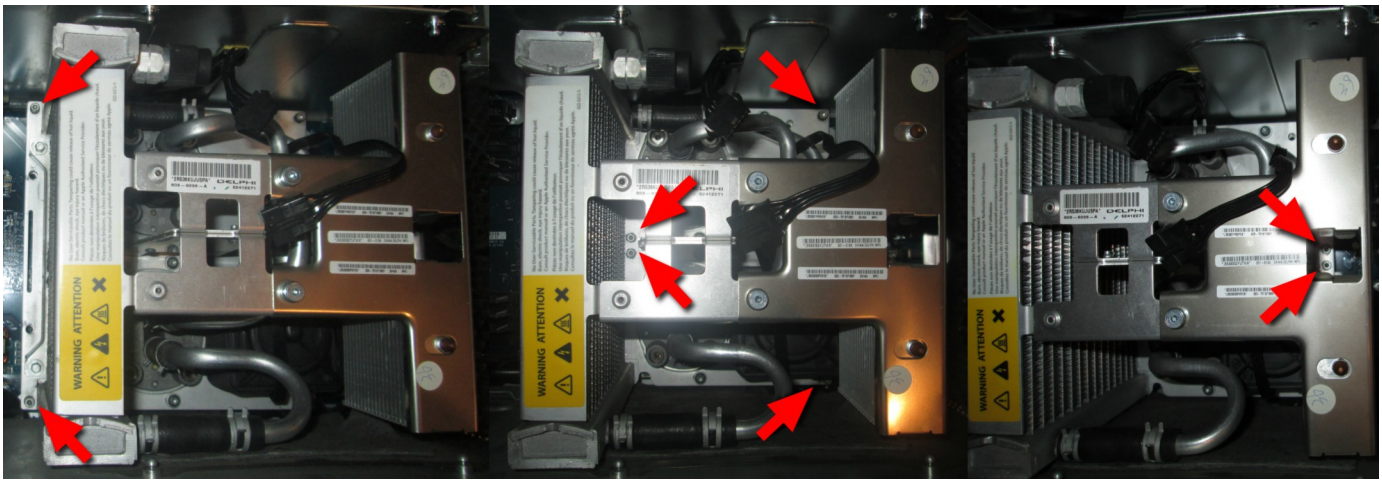
Pierwszym krokiem były oględziny kart procesorowych. Ponieważ nie miałem ani pojęcia, ani środków by dokonać demontażu układu chłodzenia (który dość skuteczne karty CPU zasłania), a endoskop akurat pożyczyłem sąsiadowi (do dziś nie oddał, łobuz! No dobra, żartowałem – nie mam endoskopu) posłużyłem się zdjęciem robionym „na ślepo” i przygodnym selfie stickiem. Wynik widoczny na zdjęciu. Jak widać – ognisk wycieku nie stwierdzono. Uspokojony poszedłem spać i zaniechałem pisania tego artykułu. Koniec.



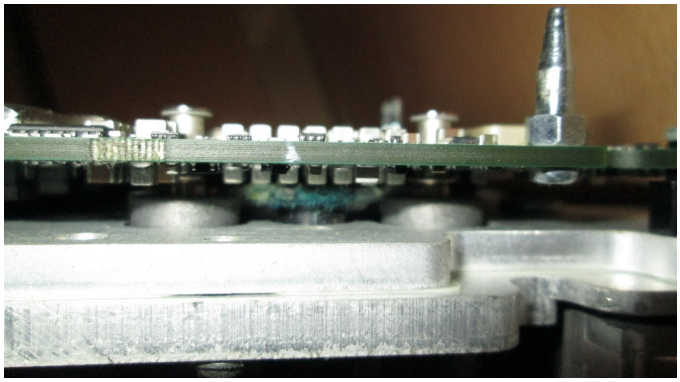
Nie nie, na szczęście dla siebie – nie odpuściłem. Znalazłem „w internetach” instrukcję demontażu, wyposażyłem się w odpowiednie narzędzia (na początek potrzebny jest bardzo długi klucz sześciokątny typu T, o średnicy 2,5 mm – może być też Torx T10) i rzuciłem się w wir walki. Walki straszliwej, bezwzględnej i okrutnej. Można by rzec – walki, która miała położyć kres wszelkim innym. Zatem – jeśli przy podobnej robocie wentylator wkręci Wam krawat, gorący glikol poparzy twarz, a wędrujący prąd elektryczny dziwnym trafem zwęgli przyrodzenie – nie będzie to moją winą, a na rozprawie w sądzie wykręcę się niepoczytalnością. Czujcie się ostrzeżeni!

Po demontażu osłony modułu procesorów (pisałem o tym w ostatnim numerze, więc tylko skrótowo – blaszkę zdejmujemy przesuwając ją w kierunku przedniego panelu obudowy, po uprzednim wyciągnięciu bolca zabezpieczającego – chyba że go nie było) widzimy nasz układ chłodzenia w całej okazałości:

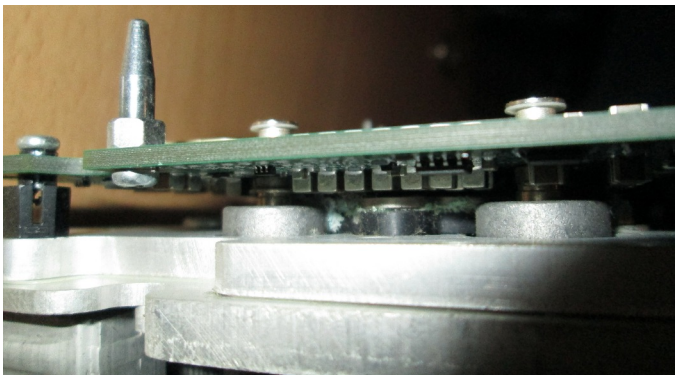




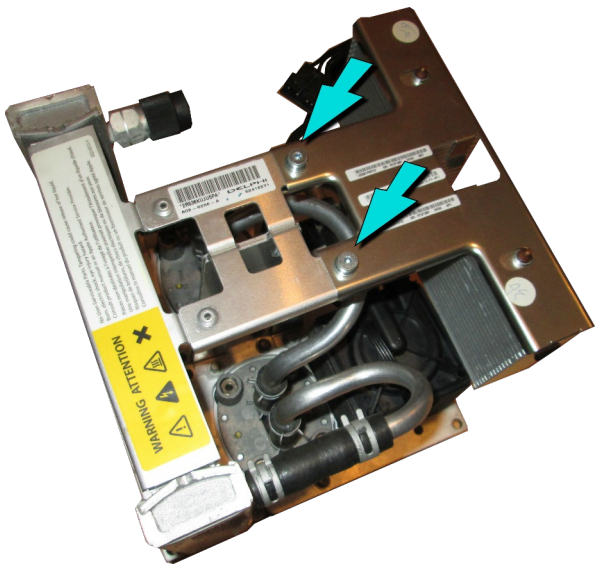

Jak widać, jest to Liquid Cooling System (będziemy go odtąd pieszczotliwie nazywać LCS) produkcji firmy Delphi (wersja pierwsza, z jedną pompą). Są one owiane złą sławą, ponoć dlatego że co poniektóre Power Maki z tymi układami lubiły „złapać ogień” po tym jak płyn z nieszczelnego układu zalał zasilacz – który jak na złość znajduje się na spodzie obudowy. Apple przestraszyło się nie na żarty i w niektórych salonach można było wymienić wadliwe komputery jeszcze długo po gwarancji w ramach „security issues”. Według innych źródeł jednak – źle zaprojektowane układy były od Panasonica, a Delphi są tymi „niezawodnymi”.



Tak czy siak – wracamy do roboty. Jest Delphi, tego nie zmienimy. Ale możemy go serwisować. Demontujemy więc przednie wentylatory i ramkę, bo będą nam tylko przeszkadzać, a potem – luzujemy (nie wyciągamy!) przy pomocy wcześniej wspomnianego klucza osiem śrub zabezpieczających moduł procesorów. Zaznaczyłem je strzałkami (zdjęcie powyżej).



Niniejszym zaaplikowaliśmy trochę luzu na tuleje, które przytrzymywały moduł CPU w miejscu, będzie można go wyciągnąć. Chwytamy za podstawę, albo za „mostek” u góry i w miarę równomiernie ciągnąc, delikatnie wyciągamy dziada z obudowy. Wypada uważać, żeby nie pogiąć aluminiowych żeberek chłodnicy. Co więcej – jeśli nie zrobiliśmy tego wcześniej – to teraz jest ostatni moment na odłączenie kabelka zasilającego/regulującego pracę pompy.

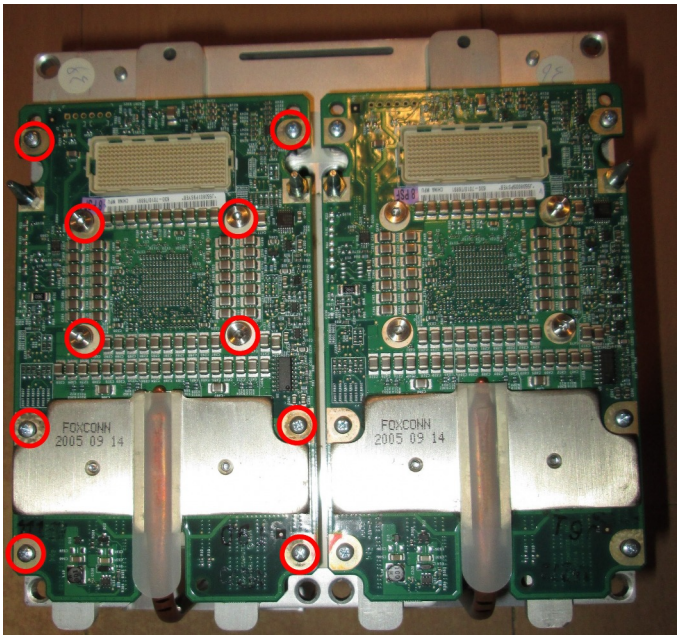


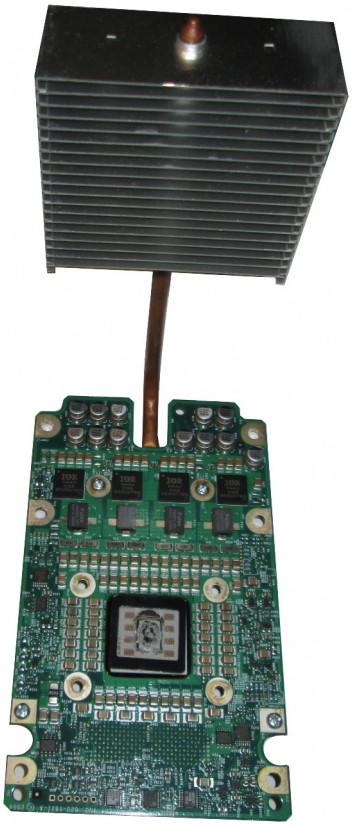

Nadejszła chwila prawdy – zaglądamy pod spód naszych bloków wodnych. Oczom naszym zdumionym ukazuje się – niestety – niebieskawy, kłaczkowaty osad z płynu chłodniczego. Coś tu wykrystalizowało, a skoro wykrystalizowało – znaczy że wydostało się spod uszczelki. O-ring do wymiany. Czeka nas zatem rozbiórka układu.

Zaczynamy w tym miejscu – trzeba zdjąć płytki z procesorami z bloków wodnych, a do tego najpierw musimy uwolnić ich

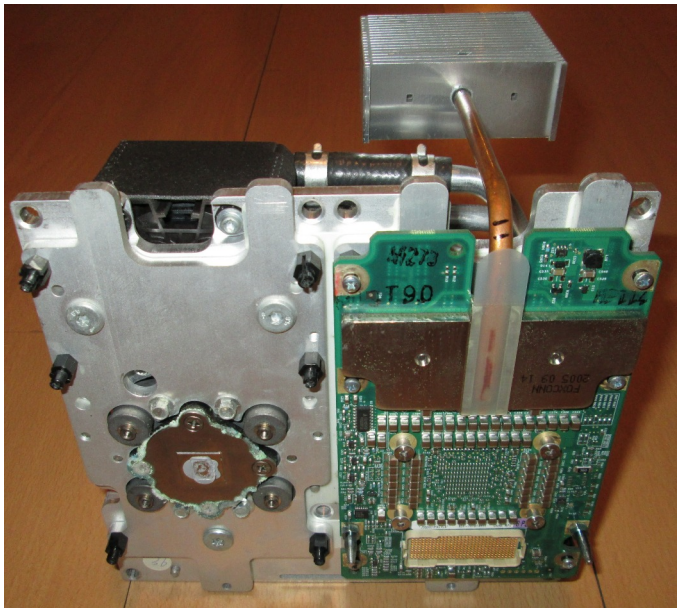
radiatory. Odkręcamy dwie śrubki zaznaczone na zdjęciu i delikatnie zdejmujemy element zabezpieczający, odczepiając go od radiatorków.

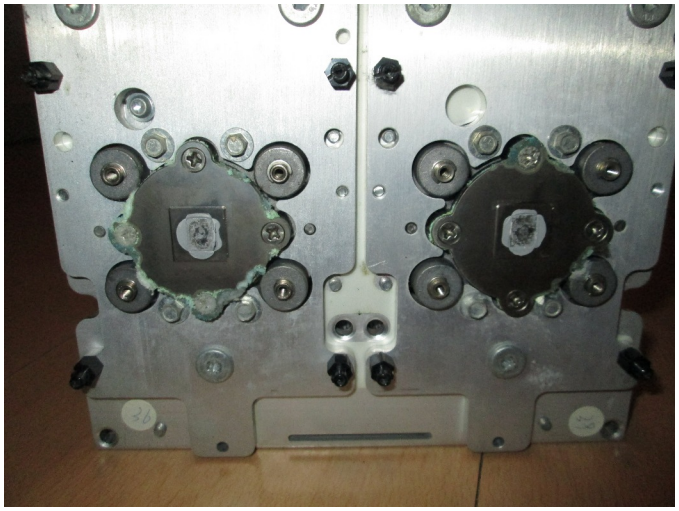
Element zdjęty – teraz pora na odkręcenie samych płytek. Odbędzie się to podobnie jak przy wymianie procesora, którą opisywaliśmy w poprzednim numerze – na każdym module procesora wykręcamy sześć śrubek przy krawędzi plus cztery większe, przytwierdzające rdzeń procesora do bloku wodnego.



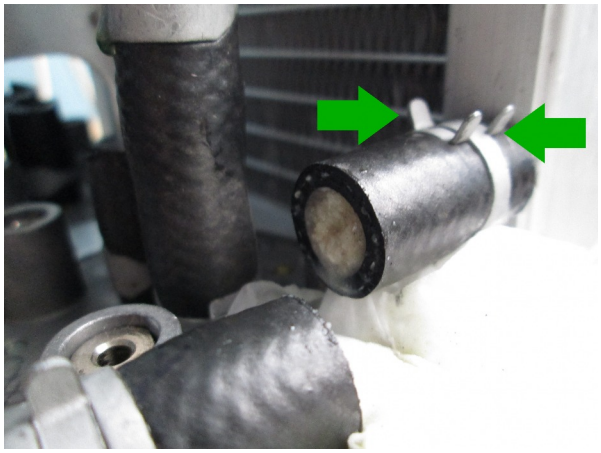
OK, płytka procesora zdjęta. Pora ocenić skalę zniszczeń...



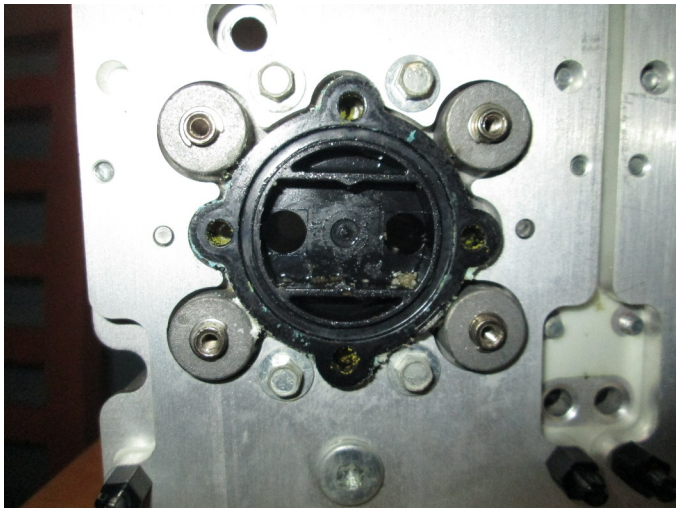


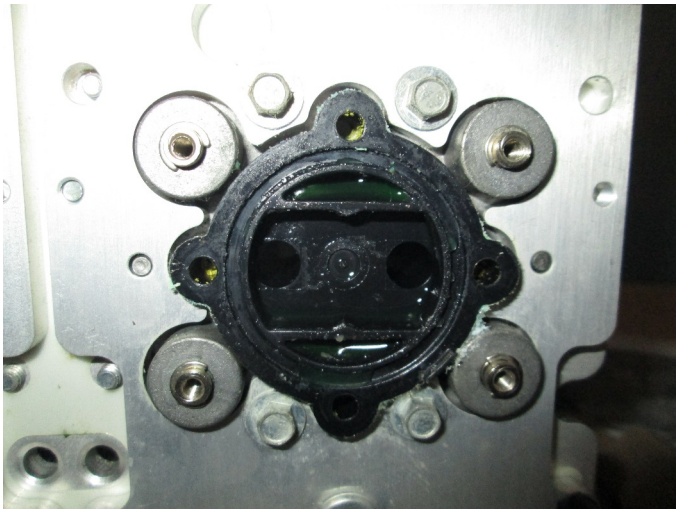
Zaglądamy na jeden blok wodny, potem drugi – no, tragedii może nie ma (choć wymienić oczywiście trzeba). Poza tym – kto wie co siedzi w rurkach?
Ponieważ założyłem sobie, że i tak je wymienię na nowe (przezroczyste), nie żal mi było przeciąć rurki w połowie (co wydatnie ułatwiło jej demontaż – wystarczył brzeszczot do metalu). Jednak tego, co znalazłem w środku zupełnie się nie spodziewałem...

W miejscu, gdzie gorący płyn dostaje się do chłodnicy cała średnica rurki była zapchana jakimś białym paskudztwem. Nic dziwnego, że komputer wchodził na wysokie obroty przy byle pierdółce – praktycznie był chłodzony tylko powietrzem (nie wierzę, że płyn w ogóle krążył w układzie)!
Jeśli chcecie oszczędzić rurki, musicie zdjąć oryginalne, metalowe zaciski – w tym celu trzeba będzie chwycić obcęgami ich



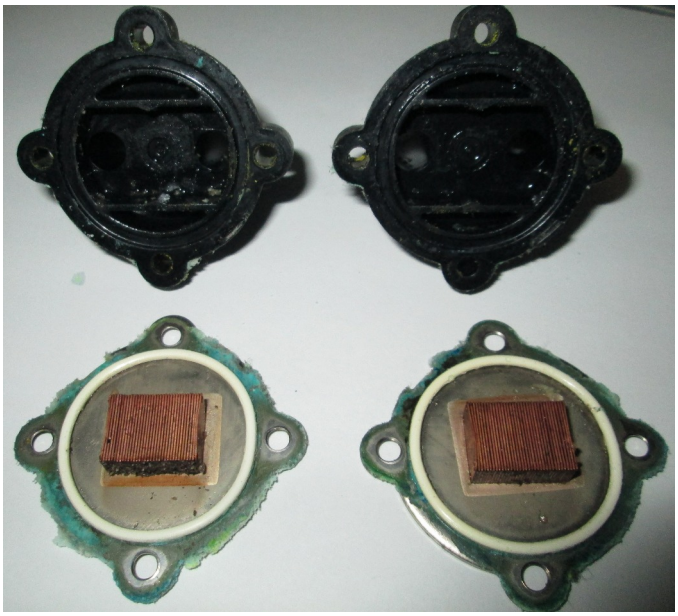
wystające końcówki (zaznaczone na zdjęciu) i ścisnąć, zbliżając je do siebie. W ten sposób poluzujemy zacisk i będziemy go mogli przesunąć. Dobrze też zapamiętać sobie jak szły poszczególne odcinki – chyba najwygodniej zrobić sobie zdjęcie. Generalnie zasada jest taka – schłodzony płyn wędruje najpierw na jeden blok wodny, potem na drugi, za nim znajduje się pompa (żebyśmy się nie pomylili – jej rurka wyjściowa zaznaczona jest strzałką). Stąd gorący płyn wpływa do chłodnicy.





Po zdemontowaniu bloków wodnych i opróżnieniu układu ze starego płynu (warto go zebrać do jakiegoś pojemnika, który nie będzie już miał kontaktu z żywnością).

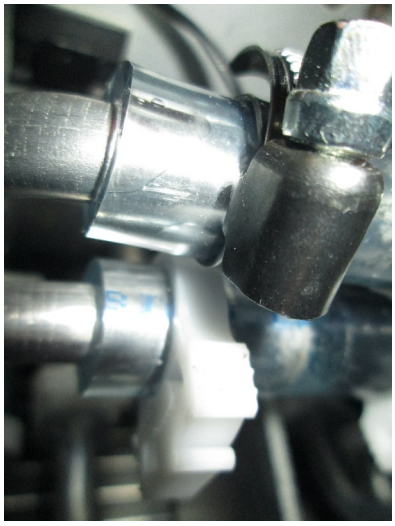
Można też zdemontować pompkę i ją otworzyć, ale w moim przypadku nic ciekawego wewnątrz nie znalazłem.



Bloki wodne rozczłonkowane, pora wszystko przeczyścić i wymienić o-ringi (te białe, okrągłe uszczelki dookoła miedzianych „grzebieni”). Na szczęście nie musimy pamiętać jak zamontować bloki z powrotem „do kupy”, mają wycięcia i wypustki w odpowiednim miejscu – pasują do siebie tylko w jeden sposób.

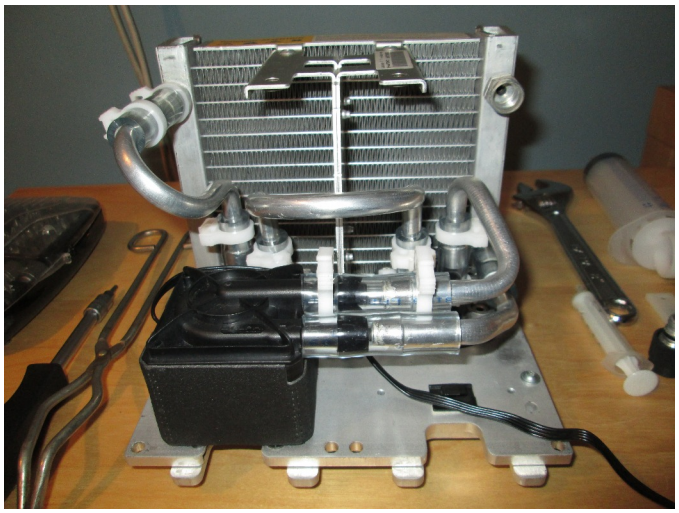
Same uszczelki można kupić albo wysyłkowo, albo w jakimś lokalnym sklepie z łożyskami. W moim przypadku najbardziej pasowały te o wymiarach: 31,47 mm ID (średnicy wewnętrznej) i 1,78 mm grubości. Im lepsze tworzywo tym lepiej (raczej nie zwykła guma – ponoć vitonowe są dobre). Ale my tu o montażu, a tu przecież trzeba całość czymś przeluftować. Za radą „internetów" zdecydowałem się na przepłukanie układu wodą destylowaną (taką jak do żelazek, czy akumulatorów) z dodatkiem octu (pół na pół), a potem przemycie całości dokładnie samą destylatką. Żeby uzyskać większe ciśnienie w chłodnicy, podłączyłem się kawałkiem rurki do strzykawki 100 ml (dostępna w każdej dobrej aptece). Oporny osad na elementach przewodzących potraktowałem najpierw octem, a potem „odkamieniaczem" – jeśli macie jakąś szczelinówkę to można nią delikatnie przeczyścić odstępy między „żeberkami" miedzianych grzebyczków znajdujących się w bloku wodnym. Naturalnie na koniec zawsze woda destylowana i porządne płukanko.

Skoro już wszystko wypucowane, pora skompletować pozostałe konieczne elementy. Jeśli nie oszczędziliście rurek i zacisków, to będzie potrzebny kawał rury. Ja zamówiłem w oryginalnym rozmiarze 3/8 (wewnętrzny) na 1/2 cala (zewnętrzny) w jakimś sklepie online – chyba w angela.pl. Dla ułatwienia przeliczę Wam „na nasze" – to wychodzi mniej więcej 12,7/9,5 mm. Ponieważ zdecydowałem się zostawić aluminiowe fragmenty rurek z oryginału (choć potem trochę żałowałem) to potrzebowałem aż 16 nowych zacisków. Niestety, pierwotnie niedoszacowałem ich ilości i musiałem domówić więcej – zdecydowanie polecam plastiki, a nie klasyczne metalowe opaski „ślimakowe" dostępne w każdym wod-kanie za rogiem – plastiki o wiele dokładniej obejmują całą średnicę wężyka:



W ostateczności można się posłużyć nawet popularnymi „trytytkami", choć nie da się ich ściągnąć bez zniszczenia. O ile zrobicie jak ja i zostawicie aluminium, to nie będzie potrzebne więcej węża niż pół metra. Jeśli pozbędziecie się metalowych rurek, to do wężyka (którego zużyjecie trochę więcej) polecałbym jeszcze dołożyć zewnętrzną sprężynę zapobiegającą załamaniom rurki. Po przestudiowaniu opisu oryginalnego płynu chłodzącego doszedłem do wniosku, że składa się głównie z wody i tajemniczego składnika 'ethane-1,2-diol' – nie martwcie się, to zwykły glikol etylenowy. Ponieważ nie lubię przepłacać, zakupiłem zwykły płyn do chłodnic samochodowych i rozcieńczyłem go pół na pół wodą destylowaną. Teraz byłem już przygotowany na kolejny krok...

Którym jest poskładanie całości do przysłowiowej kupy i wymyślenie jak porządnie napełnić i odpowietrzyć układ. A może nawet odwrotnie – warto najpierw pomyśleć, a potem składać :) W naszym przypadku wewnętrzny rezerwuar z zapasem płynu raczej nie wchodzi w grę (nie ma na niego miejsca), natomiast ciekawym rozwiązaniem (na które – z braku miejsca żeby się „wpiąć" – się nie zdecydowałem) jest wstawienie gdzieś w tych wszystkich rurkach trójnika z podłączonym krótkim fragmentem wężyka zakończonego korkiem. Umożliwi on dość sprawne odpowietrzenie układu i późniejsze uzupełnienie ewentualnego ubytku czynnika chłodzącego. Jak jednak wspomniałem – ja uczyniłem inaczej. Poskręcałem wszystko, następnie popodpinałem rurki i zaciski:



Jak widać, serwisowy zawór Schradera w prawym górnym rogu obrazka został zdemontowany, aby ułatwić napełnianie całości. Uwaga, jeśli będziecie go chcieli odkręcać to uważajcie za co łapiecie kluczem – tej sześciokątnej rurki przy samej chłodnicy się nie odkręca! Jeśli za nią złapiecie i zaczniecie szarpać, to urwiecie cały zawór.

Pora napełnić układ. O ile pamięć mnie nie zawodzi to wykorzystałem do tego celu dodatkową rurkę i strzykawkę 100 ml. Wart wypróbowania wydaje się też sposób z wypełnieniem całości przy pomocy zdjętych bloków wodnych. Tak czy siak – czeka nas odpowietrzanie, gdyż bąbelki życiodajnego gazu (życiodajnego oczywiście dla nas, dla pompy – wręcz zabój-

czego) z pewnością jeszcze gdzieś się w układzie zawieruszyły. W moim przypadku wykorzystałem podłączoną do zaworu serwisowego dość długą rurkę wypełnioną chłodziwem, a do drugiego końca podłączyłem strzykawkę, żeby dodatkowo regulować ciśnienie w przewodzie.

Załóżmy, że udało się uzupełnić układ i nie widać żadnych przecieków. Warto teraz (jeszcze przed założeniem całości do komputera) odpalić pompę i pozbyć się resztek powietrza (zdziwicie się ile jeszcze go tam jest!). Naszą „końcówkę serwisową" ustawiamy tak, żeby znajdowała się w miarę możliwości w najwyższym punkcie całego układu, a sami zajmujemy się wtyczką. Podłączamy ją oczywiście do wolnego zasilacza ATX, którym każdy w swoim domu dysponuje (przydadzą się „krokodylki", kawałek przewodu, taśma izolacyjna i spinacz do papieru). Złącze pompy jest sześciopinowe, ale dwa piny są wycięte. To nam ułatwi sprawę. Piny ponumerujemy sobie następująco: 1 – pusty - 2 – pusty - 3 - 4. Do „jedynki" podłączamy masę, dwójkę (odpowiedzialną za regulację obrotów) lepiej zaizolować, zaś „trójkę" i „czwórkę" podpinamy pod +12V. Dla ułatwienia dodam, że wychodzące z zasilacza ATX przewody czarne to masa, zaś +12V przenosi kabelek o kolorze żółtym. Piny w złączu łacno złapiecie "zworkami z kabelkami", które łatwo wydłubać ze starej płyty od PC, a drugi koniec można złapać "krokodylkiem" na przykład z wtyczki typu Molex. Kiedy już wszystko podpajęczymy, wypada jeszcze włączyć zasilacz do prądu i zmusić go do działania zwarciem pinów 4 i 5 na wtyczce (zasilanych przez zielony i czarny kabelek). Do tego celu posłuży nam właśnie umiejętnie wygięty spinacz do papieru, z zaizolowanym uchwytem. Jeśli się nie pomyliłem w opisie, a Wy wszystko dobrze podłączyliście, to już po chwili pompa zacznie radośnie bulgotać...

No właśnie. Bulgotać. Gdyby w układzie nie było powietrza to jej praca powinna być o wiele bardziej bezgłośna. Ponieważ płyn krąży po układzie razem z pęcherzykami powietrza, powinno się ono zacząć zbierać w najwyższym punkcie układu, którym (mam nadzieję) jest nasza rurka serwisowa. Teraz wystarczy już tylko czekać...
Z początku bąbelków będzie sporo – i to całkiem niemałych. Z czasem jednak zrobią się coraz mniejsze. Na pewno nie spieszyłbym się z montażem, jeśli tylko możemy zostawić układ na kilka godzin. Ja pracowałem nad nim kilka dni, aż stwierdziłem że te malutkie bąbelki chyba się tam po prostu robią od pracy pompy (czyli zwaliłem winę na zjawisko kawitacji) i dałem za wygraną.
Kiedy Wy też się poddacie, pozostanie jeszcze zatkać układ, przyjrzeć się mu jeszcze raz krytycznym okiem czy nic nie podcieka i założyć kolejno: nową pastę termoprzewodzącą na rdzenie procesorów, przytwierdzić karty procesorowe do bloków wodnych (z wyczuciem, nie używajcie mocy!) a blaszkę zabezpieczającą na radiatorki modułów CPU, a następnie – upewniając się kilkukrotnie że idzie równo – załadować cały moduł chłodzenia z procesorami z powrotem do obudowy. Kiedy wszystko będzie dobrze ułożone możemy delikatnie „wcisnąć" dziada na miejsce i przytwierdzić śrubkami, które odkręcaliśmy w pierwszym kroku. Uwaga – jeśli blok chłodzenia nie włazi na miejsce, tylko marudzi – można (delikatnie!) ścisnąć tuleje, w których siedzą śrubki mocujące, kombinerkami. Nie zapomnijcie po wszystkim podłączyć zasilania pompy do dedykowanego kabelka!

Gotowe! Możecie sobie pogratulować, a potem włączyć komputer. Możliwe, że nawet się uruchomi i – o dziwo – będzie działał. Można spróbować puścić kalibrację termiczną z płyty ASD w wersji 2.5.8 (tu po raz kolejny odsyłam Was do poprzedniego artykułu). W moim przypadku komputer stwierdził, że kalibracja nie jest konieczna (ale dopiero drugiego dnia, pierwszego powiedział, że odczyt temperatury na CPU1 jest poza skalą i radził mi o wymienić). Jeśli jednak pomyliliście się w kolejności mocując procesory z powrotem (nie wspomniałem o tym wcześniej? No patrz...) to wiatraki będą wyły jak szalone, a układ chłodzenia trzeba będzie kalibrować. Cóż jednak znaczą te drobne niedogodności, gdy siedzimy wygodnie przed naszym

szumiącym z cicha Power Makiem G5, a w naszej dłoni słońce igra na powierzchni fantazyjnie kolorowego, niebieskiego drinka w którym powoli rozpuszczają się dwie kostki lodu... Zaraz zaraz – nie pomyliliście niebieskiego Curaçao z leżącym obok płynem do chłodnic? Szybko, który to był numer na karetkę, 997? 998? Aaargh!

# Wymiana matrycy w PowerBooku G4 A1139

recedent

Zdobycie „topowych" modeli laptopów dla MorphOS-a nie jest łatwym zadaniem. Popędzane procesorem G4 o taktowaniu 1,67 GHz PowerBooki nie są łatwe do upolowania, a jeśli już – często okazuje się, że to tylko A1106, czyli model o „zwykłej" rozdzielczości i pamięciach DDR. Piętnastocalowy A1138 i siedemnastocalowy A1139 to prawdziwe białe kruki. Często jednak udaje się znaleźć wspomniane modele w stanie „delikatnie" uszkodzonym, na przykład ze zbitą matrycą. O ile A1138 ma nietypowy rozmiar matrycy (15,2 cala) i znalezienie takiego wyświetlacza graniczy z cudem (chociaż widziałem je chyba kiedyś na eBayu za 40 funtów plus wysyłka), to do modelu A1139 pasują matryce z siedemnastocalowych MacBooków Pro, których jest (póki co) od groma. Dysponując więc poniższym komputerem:

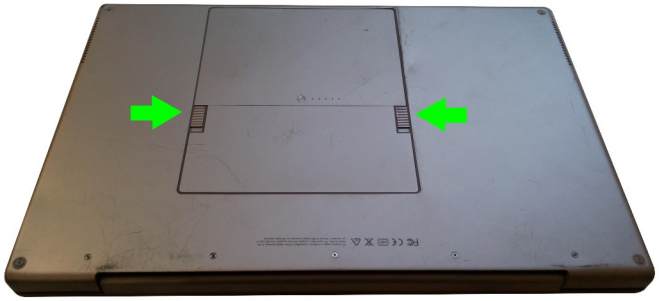
zdecydowałem się zaryzykować i nabyłem za nieduże pieniądze poniższy wyświetlacz:

Oczywiście możecie też kupić samą matrycę, ale gdzie wtedy rozrywka z rozkręcaniem jej obudowy?

Zanim zaczniemy – warto przygotować się zarówno fizycznie jak i psychicznie. Od strony fizycznej – przyda się siłka. Dwa tygodnie treningu aerobowego powinno wystarczyć. Oprócz tego – wyciągnijmy z szuflady zestaw śrubokrętów precyzyjnych (przynajmniej jeden mały „krzyżak"– wielkości #00 i torxy T6 i T8, do tego jakiś spory płaski śrubokręt, albo grube „piórko" do gitary – w ostateczności stara karta kredytowa). Dobrze jest mieć pod ręką również pudełko na śrubki (będzie ich sporo, lepiej żeby się nie pogubiły). Od strony psychicznej – warto wcześniej się odstresować. Wyjść z psem na ryby, przez

tydzień unikać kontaktów z teściową, wszystkim wszystko wybaczyć.

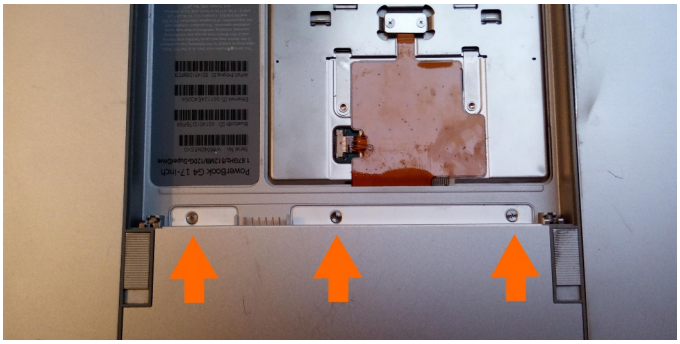
Gotowi? No to do roboty!

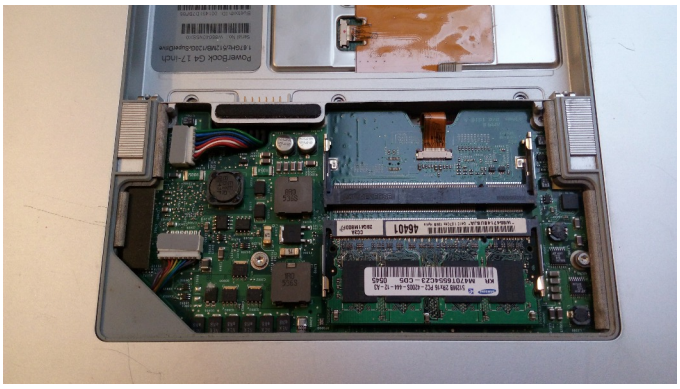


Pierwszym krokiem jest odwrócenie pacjenta „brzuszkiem” do nas i wyjęcie mu baterii. Strzeżonego Pan Bóg strzeże, a poza tym – bez tego kroku nie otworzymy laptopa.
„Jak to?” – zakrzykniecie. „Mamy otwierać laptopa przy głupiej wymianie matrycy”? Otóż niestety tak. Jeśli dobrze się przypatrzycie dolnej krawędzi wyświetlacza, to po prawej i po lewej stronie znajdują się małe śrubki mocujące, które trzeba będzie wykręcić. Dostęp do nich jest bardzo utrudniony i z tego powodu trzeba będzie się „trochę” pomęczyć.

Bateria wyjęta, pora zająć się śrubami mocującymi górną część obudowy i klawiaturę. Najpierw tych pięć (zwróćcie uwagę, dwie zewnętrzne wyglądają inaczej)

No dobra, wykręcone.
Przystępujemy do kolejnego kroku – dobieramy się do przedziału pamięci RAM. W tym celu wykręcamy zaznaczone (kolejne zdjęcie w sąsiedniej kolumnie) trzy śrubki, po czym lekko podnosimy górną krawędź i ciągniemy od siebie.

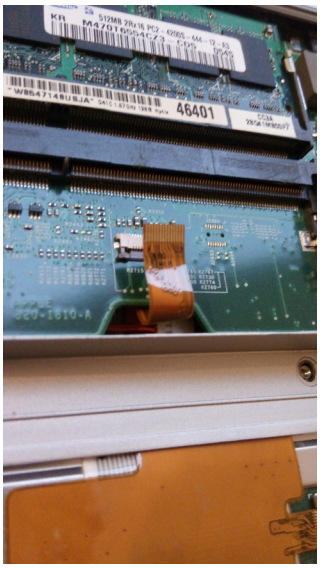




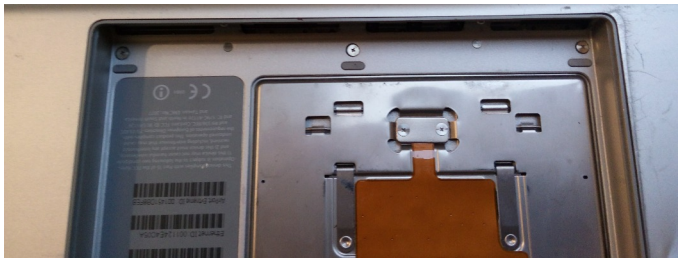
RAM odsłonięty. Jak widać – mamy stockową wersję, jeno 512 MB pamięci DDR2, a tu przecież wchodzi 2 GB (tu uwaga – można zamontować zarówno dwie kości po 1 GB jak i jedną 2 GB). W naszym wypadku to nawet lepiej, bo druga kostka zasłaniałaby nam punkt mocowania taśmy klawiatury, którą też musimy odłączyć. Ale najpierw:

Wykręcamy te dwie śrubki z końcówkami typu Torx (zwróćcie uwagę, że mają różne średnice i długości – widać to na następnym zdjęciu)...

A następnie lekko pociągamy zatrzask mocujący taśmę klawiatury „do siebie”, ma się przesunąć około 1 mm. Tylko przesunąć, nie wyjść całkowicie. Ma być w takiej pozycji jak na zdjęciu.

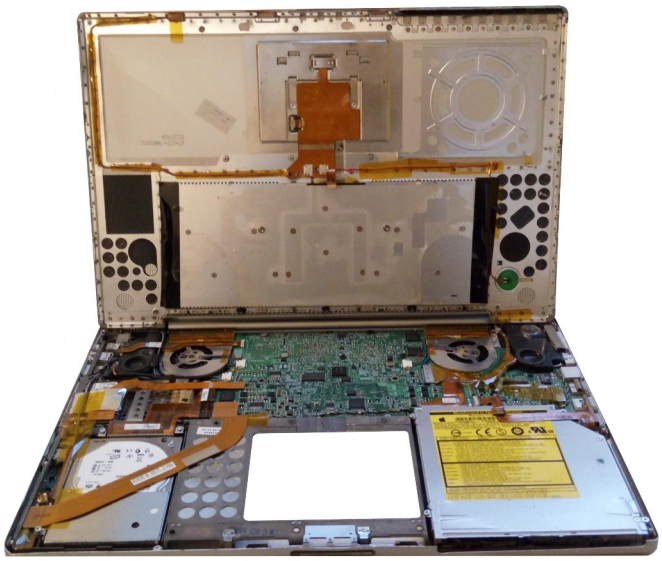


Teraz można już bezpiecznie uwolnić taśmę klawiatury i przejść do kolejnego kroku.

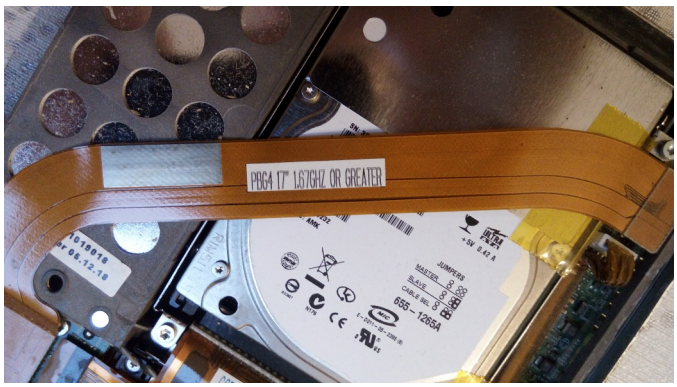


Wykręcamy trzy krótkie śrubki „krzyżakowe” po przeciwnej stronie wnęki baterii. Kolejno zajmiemy się bokami naszego laptopa.

Zarówno z prawej jak i lewej strony znajdują się po cztery śrubki mocujące. Musimy się ich pozbyć.

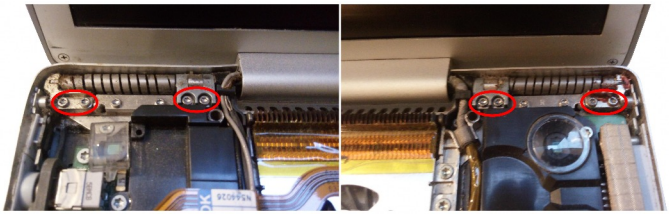


Delikatnie unosimy palmrest z klawiaturą – powinien odłączyć się bez problemów. Kładziemy go w bezpieczne miejsce, z dala od pieców, psów, dzieci z otwartymi puszkami Coli i walców drogowych, a sami napawamy się widokiem gołych bebechów PowerBooka.

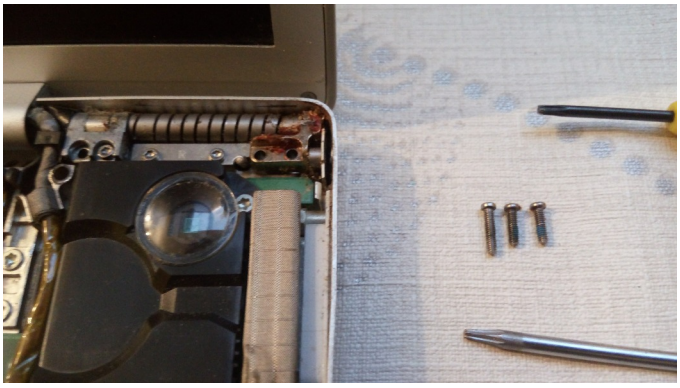



A tu taka ciekawostka – czyżby Apple miało w planach PowerBooki z wyższym taktowaniem? Na to wygląda…

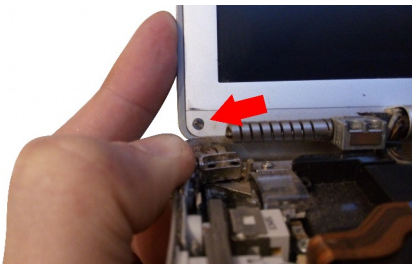
No nic. Pora zająć się zawiasami wyświetlacza (bo to one nam bruździą). Na szczęście da się je odkręcić (siedzą na czterech torxach każdy) i lekko podnieść ekran, aby dostać się do



felernych, wspomnianych na samym początku śrubek. Nie musimy demontować całości (co wiązałoby się, niestety, z rozkręceniem większości bebechów – musielibyśmy wyciągnąć modem, klatkę PCMCIA i kartę AirPort/Bluetooth.



Przy odkręcaniu możecie albo poprosić kogoś o pomoc, by przytrzymał ekran w pozycji pionowej, albo nie odkręcać od razu wszystkich (zostawić sobie po jednej z każdej strony i dopiero potem, trzymając go jedną ręką – uwolnić całość).



Unosimy wyświetlacz, aby dostać się do dwóch śrubek (po jednej z każdej strony). Jak widać na załączonym obrazku – lewy zawias „się rozpękł", pewnie w tym samym momencie kiedy cegłówka rozwaliła wyświetlacz. Niestety, mimo posiadania zawiasów od MacBooka Pro nie możemy się pokusić o jego wymianę – wymiary trochę się różnią. Tak czy siak – śrubki do wykręcenia.

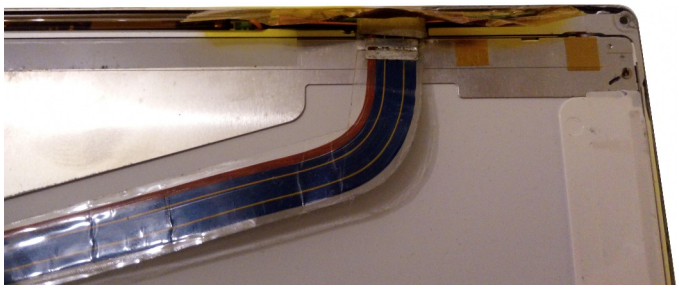
Zasadniczo mamy teraz dwa wyjścia – albo bardzo uważać na kabelki od anten AirPort/Bluetooth przy kolejnych krokach, albo przyśrubować zawiasy z powrotem – tymczasowo, ale dla świętego spokoju. Ja wybrałem pierwsze rozwiązanie i miałem kilka razy duszę na ramieniu, bo już wydawało mi się że coś urwałem.

Teraz pora zająć się oddzielaniem tylnej części wyświetlacza. Używacie płaskiego śrubokręta/piórka/karty kredytowej i pamiętajcie o trzech rzeczach: Po pierwsze – te cholerne zatrzaski na pewno da się poluzować. Po drugie: robienie tego samego w MacBooku to bułka z masłem. Po trzecie – zakładanie tej części z powrotem jest dużo prostsze.

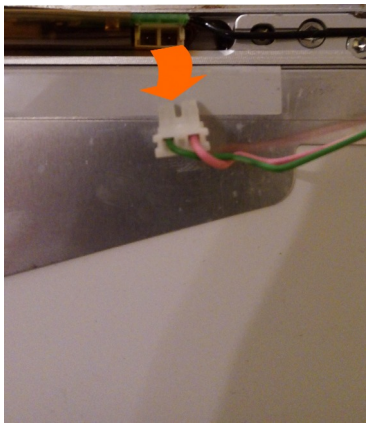
Udało się – tył matrycy odsłonięty. Żeby nie być gołosłownym – popatrzcie jak to wygląda w MacBooku (po lewej stronie).
I nie można było tak od razu?!
Pora zająć się wyciągnięciem starej matrycy z obudowy. Najpierw śrubki. Jest ich po cztery zarówno z prawej jak i lewej strony…

...i trzy u góry.

Przy dolnej krawędzi odklejamy wszystkie taśmy (będziemy je później przyklejać z powrotem, więc albo zróbcie to delikatnie, albo przygotujcie sobie zawczasu własną taśmę klejącą).



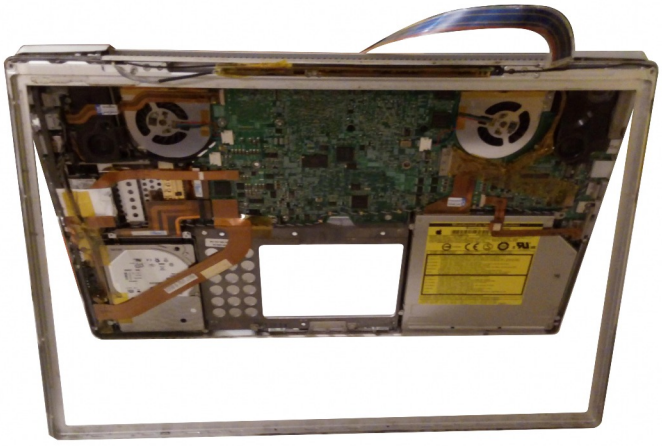
Skoro już tu jesteśmy, to wypnijmy kabel od podświetlania matrycy z płytki inwertera. Warto przyjrzeć się gniazdku i wtyczce – można ją poprawnie zamontować tylko na jeden sposób. To spostrzeżenie przyda się nam później.



Odklejamy złącze kabla sygnałowego z matrycy i delikatnie pociągamy wtyczkę do siebie.

Oddzielamy matrycę od ramki. Nie musimy być jakoś szczególnie delikatni – ta matryca pójdzie do elektrośmieci. Przyjrzyjcie się tylko, że kabel z inwertera przechodzi przez specjalny otwór w aluminiowej ramce.

Przy wyciąganiu matrycy, z górnej krawędzi ramki może wypaść mały magnes. Zapamiętajcie gdzie był. Zamontujemy go z powrotem później, dzięki niemu komputer będzie wykrywał kiedy ma przechodzić w stan „uśpienia” po zamknięciu klapy.

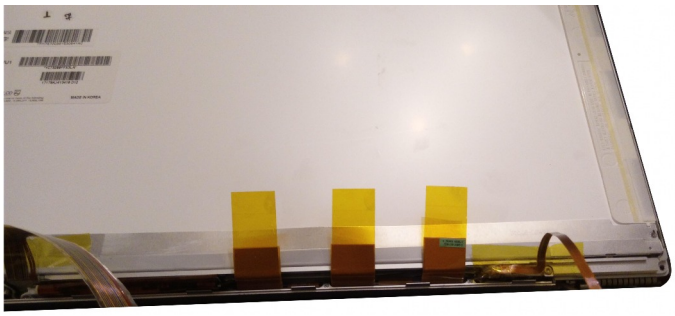


No, gotowe. Możemy być z siebie dumni. Pora wziąć się za MacBooka.

Dwie śrubki na dole wyciągnięte, oddzielamy obudowę – zwróćcie uwagę, że w PowerBooku szary plastik był częścią

przedniej obudowy. Tu należy do obudowy tylnej, więc patrzcie gdzie wciskacie śrubokręt.

Układ śrubek w środku jest analogiczny do PowerBooka, należy jednak również odłączyć i zdemontować kamerkę iSight.



Przy dolnej krawędzi pozbywamy się taśmy…

Oraz wypinamy kabelek z inwertera (tu, jak widać, nic nie trzeba przewlekać przez ramkę). Zamontowany jest troszkę inaczej, a kabelki mają inne kolory, ale wtyczka jest ta sama.

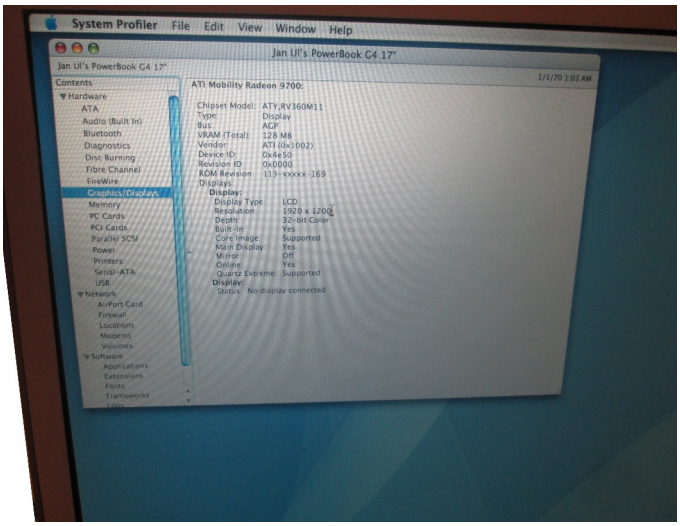
Przystępujemy do oddzielania matrycy od ramki. Robimy to delikatnie i z wyczuciem – nie możemy sobie pozwolić na uszkodzenie tego elementu, bo szlag trafi najpierw nas, a potem – całą naprawę. Matryca jest przyklejona, więc warto użyć dodatkowego wyposażenia w postaci suszarki do włosów (ja użyłem modelu Clatronic HT 3393 w kolorze białym – brak niestety danych czy inne modele również zadziałają).

Prawie gotowe. Przy dolnej krawędzi należy szczególnie uważać – matryca też ma swoją metalową ramkę, jeśli będziemy zbyt brutalni to coś tu spsujemy.

Gotowe! Prawda, że śliczna?
Pora podłączyć ją do naszego komputera i przetestować czy działa. Niestety, nie jest to takie proste – założyć matrycę i podłączyć kabel sygnałowy i do podświetlenia jest łatwo, ale dodatkowo trzeba jeszcze podłączyć klawiaturę – bez niej nie odpalimy komputera.

Chwila prawdy…
Jest! Mamy obraz!

A jako bonus – teraz nasz laptop wyświetla obraz w rozdzielczości 1920x1200. To spora poprawa w stosunku do fabrycznych 1680x1050.




Wiem, że trzęsą się Wam ręce, ale trzeba to wszystko z powrotem poskładać do przysłowiowej kupy. Jeśli przy skręcaniu zawiasy nie chcą współpracować, można je wstępnie ustawić do pożądanego ustawienia przy pomocy małych szczypiec uniwersalnych. Pamiętajcie też o dołożeniu RAM-u – 512 MB to śmiech na sali.
Oczywiście na koniec trzeba się pozbyć obmierzłego OSX-a i zainstalować normalny system operacyjny. Jak widać – pod MorphOS-em również wszystko działa jak trzeba. Gratulujemy sobie, wysyłamy kwiaty do autora artykułu i dzwonimy do teściowej (żeby się nie obraziła, że przez cały tydzień się nie odzywaliśmy).

Do zobaczenia w następnych szkółkach sprzętowych!

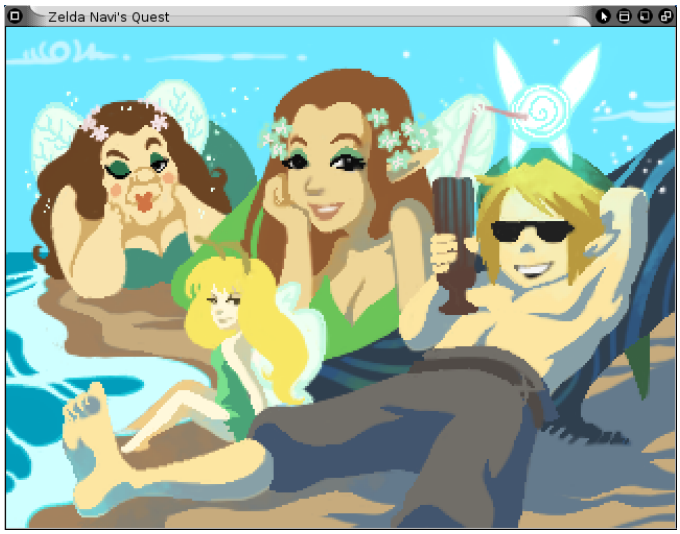
# Legend of Zelda: Navi's Quest

recedent

Każdy kto obraca się w świecie gier komputerowych (a obracają się chyba wszyscy, może poza moją żoną) przynajmniej raz w życiu usłyszał słowo „Zelda". Czasem było ono wypowiedziane konfidencjonalnym szeptem, innym razem wykrzyczane w niemalże miłosnym uniesieniu. Z biegiem lat i z biegiem dni w moim umyśle utrwaliły się dwie rzeczy: Po pierwsze – że termin ten ma niewiele, bądź zgoła nic wspólnego z niejaką Madame Zeldą, która w cokolwiek dziurawym namiocie, stojącym między Toi-Toiem a budką z fantazyjnie wysmażonymi ziemniakami w parku rozrywki „Adrenalina podkarpacia", mocno zblazowanym tonem przepowiadała przyszłość za piątala; po drugie – że wiąże się to wszystko z japońskimi grubaskami, wywijającymi mieczami w zaskakująco niskiej rozdzielczości.

Ku mej wielkiej radości nie tak dawno temu ujrzałem na francuskim portalu morphosowym informację, że niestrudzony ‘BeWorld’ przygotował kilka szybkich portów gier na mój ulubiony system operacyjny. Kliknąłem w link, a moim zdumionym oczom ukazał się (wśród innych, które akurat niewiele mi mówiły) tytuł: „The Legend of Zelda – Navi's Quest”. Wiedziałem już, że chcę w to zagrać.

Tutaj musimy wyjaśnić sobie jedną rzecz: Gra naturalnie nie pochodzi z oficjalnej, pobłogosławionej przez Nintendo serii, niemniej zachowuje podstawowe elementy: postać protagonisty (nazwijmy go roboczo Link), świat Hyrule, Trójmoc, wróżki (w tym tytułową Navi, która pomaga nam przez całą grę) itp.




O co cho...?

Główny bohater, Link, po licznych przygodach z poprzednich części udaje się na zasłużone wakacje. Pech chce, że pojazd, którym się porusza (zwany łódką żaglową) ulega unicestwieniu na wybrzeżu nieznanej wyspy przy niejakim współudziale tajemniczego potwora rodem z bestiariusza Lovecrafta. Do Linka, leżącego bez ducha na brzegu zbliża się maleńka wróżka, przedstawiająca się jako Navi. Przywraca mu trzy bazowe serduszka, udziela podstawowych rad i od tego momentu nie odstąpi nas na krok. Może i dobrze, bo nie musimy zaglądać do instrukcji – podpowie nam bowiem nawet pod jakim klawiszem co mamy.

Jak to wyglą...?

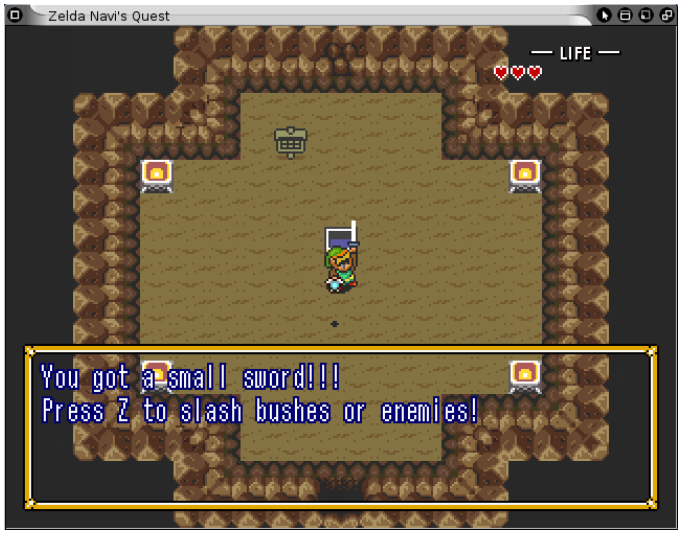
Cóż, nie będę może odkrywczy jeśli powiem, że szału nie ma. Jest przyzwoicie, cokolwiek cukierkowo, a główny bohater ma – jak się zdaje – otyłość typu brzusznego. Rozdzielczość jest niska, animacja – choć płynna – nie powala. Część postaci sprawia wrażenie „pożyczonych” z jakiejś innej gry (moim faworytem jest gość, który rozmawia z nami leżąc na podłodze i sprawiając wrażenie że trzyma się za brzuch). Muzyka i efekty może nie rażą, ale są mocno „szesnastobitowe”, a niektóre motywy potrafią po dłuższej chwili uprzykrzyć nam byt.

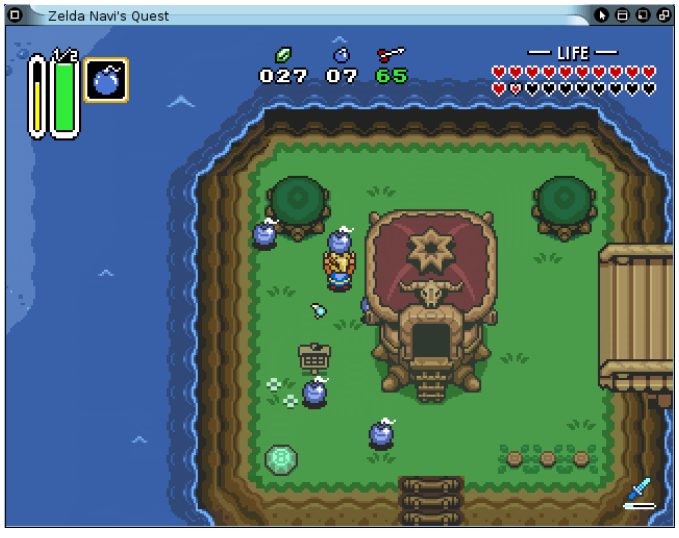
Czym to ugry...?

Hmm... Normalnie. Ruszamy się po planszy, monstrów unikamy albo z nimi walczymy, a dla enpeców wykonujemy różne (bardziej lub mniej trywialne) zadania. Tu pewna uwaga - świat gry jest podzielony na ekrany/komnaty. Jeśli na danym terenie występują adwersarze (a są tu – trzeba przyznać – bardzo różnorodni) to po opuszczeniu ekranu i ponownym do niego wejściu (choćby za krótką chwilkę) pojawią się w pełni sił witalnych, nawet jeśli przed chwilą wybiliśmy ich do nogi. Ta reguła nie dotyczy jedynie potworów – nazwijmy je – akcydentalnych (pojawiających się raz, przy np. przełączeniu jakiejś wajchy) oraz tzw. bossów. Ale o nich potem. My bowiem póki co rozglądamy się dopiero po plaży, bez broni i ekwipunku i nie jesteśmy w stanie zawalczyć nawet z głupim krabem. Co zatem zrobić, skoro w pobliżu nie ma nawet przysłowiowego złamanego blastera? Ano, poszukać go – rzecz jasna. Podczas poszukiwań z pewnością zauważymy dziwne elementy scenografii – a to jakieś podejrzanie wyglądające kamienie, a to krzaki, czy kołki które tarasują nam drogę. Co to takiego? Ano, prostackie aczkolwiek skuteczne elementy zabezpieczające całkowitą liniowość naszej rozgrywki. Nie masz siły podnieść kamienia, albo odpowiedniego młota, żeby wbić kołek blokujący przejście? To idź gdzie indziej, póki się odpowiednio nie doposażysz. Skoro już o epickim wyposażeniu mowa – można je zdobyć na kilka sposobów – albo kupić w sklepie (za muszle, bądź rupie – oficjalną walutę w Indiach oraz w naszej grze), albo otrzymać od wróżek, albo znaleźć w świątyniach. A świątynie... One zdecydowanie zasługują na własny akapit.

Co to za świą...?

Mieszkańcy wyspy są najwyraźniej religijni, gdyż znajduje się na niej całe mnóstwo świątyń. Zamiast jednak nabożnych nabożeństw, czekają nas w nich jeno bezecne bezeceństwa, gdyż zaroiło się w owych przybytkach od plugawego plugastwa, które tylko czeka, żeby zacząć uszczuplać nasze siły życiowe. W każdej z nich znajdziemy też dwóch bossów – mniejszego i





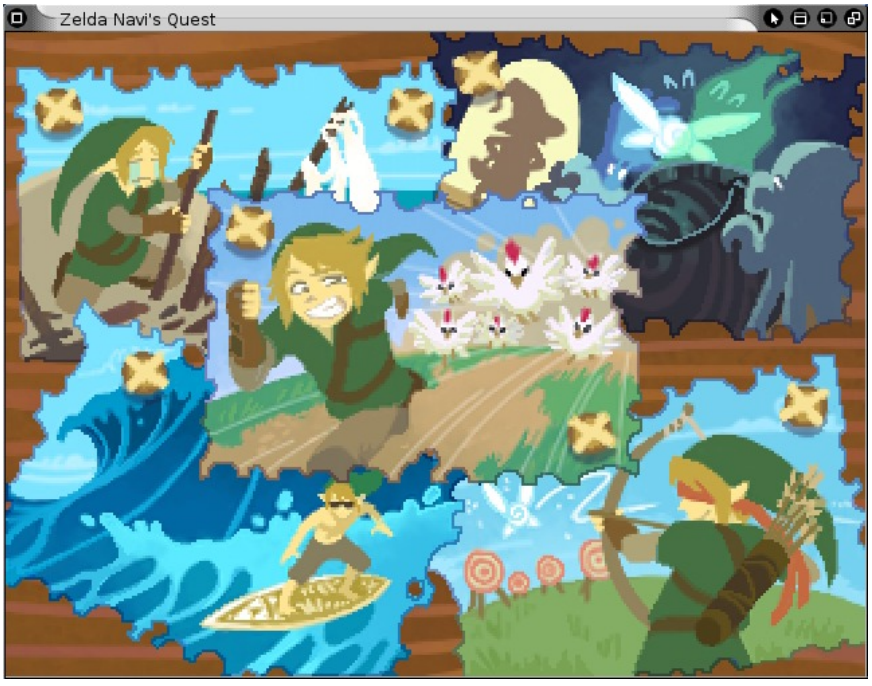
większego. Pokonanie ich z reguły jest proste, często wymaga jednak zastosowania konkretnej broni. Ale zanim do nich dotrzemy trzeba będzie solidnie się nabiegać po świątyni, szukając wszystkich kluczy, przełączników i wajch oraz unikając pułapek, tudzież ordynarnych dziur, w które też niestety można (i uwaga – czasem nawet trzeba!) wpaść. Na szczęście pomniejsze potwory, które będziemy szlachtować wyrzucą nam (o ile mamy portfel) od czasu do czasu trochę rupii, które – jak już wspomniałem – są podstawą miejscowej ekonomii.

Kup pan ceg...

Wspomnieliśmy o ekonomii – niestety, podczas gry szybko okaże się że systemowi walutowemu wyspy wróżek brakuje cokolwiek ujednolicenia. Niby mamy rupie, ale część towarów kupimy tylko za muszle. Niby mamy muszle, ale część towarów dostępna jest jedynie w prymitywnej gospodarce barterowej, czyli towar za towar. A znalezienie towarów w ilości, jakiej wymaga handlarz wymagać będzie od nas często heroicznych wypraw na drugi koniec wyspy. Jeśli więc nie mamy dobrej pamięci, to warto sobie zanotować na boku kto ile czego potrzebuje – zwłaszcza póki nie odkryjemy szybszego sposobu transportu po wyspie.

To grać, czy...

Jeśli jesteście fanami serii to raczej nie ma pytania. Natomiast jeśli nie jesteście, to mimo wszystko polecam zagrać – rozgrywka jest całkiem sympatyczna i gra daje satysfakcję, nawet mimo że zagadki w świątyniach potrafią czasem dać w kość. Proponuję zrobić tak jak ja – dać grze szansę, a wierzę że się nie zawiedziecie.



# WinUAE vs MorphOS

trOLLO

WinUAE czy MorphOS, co lepsze? Jak to sprawdzić, jak przetestować i czy w ogóle ma to sens? MorphOS to zupełnie inny system w porównaniu do AmigaOS 3.x. Nie potrzebuje tylu patchy, nakładek i łatek aby działać w miarę poprawnie. Więc jak testować? Skupić się tylko na mocy obliczeniowej emulowanych procesorów 68k? Czy może brać także pod uwagę „walory użytkowe" systemów?

**WYBORY, WYBORY…**

Jak wybrać programy do testów? Które? Dla jednego Giana Sisters to jedyny program jaki chciałby uruchomić, natomiast inna osoba będzie chciała PageStream lub Lightwave.
Innym problemem jest wybór trybu „uruchamiania" programów. Czy wybrać taki program, który uruchomi się bezpośrednio pod systemem, czy może korzystać też z UAE pod MorphOS-em? Miałem duże obawy, że UAE pod MorphOS-em może w jakiś sposób zakłócić wyniki. UAE jest jednak osobnym programem, który uruchamia kolejne programy i nie wiadomo jak to wpływa na ogólną wydajność takiej emulacji.
Kolejnym dylematem był wybór komputera dla WinUAE. Czy wybrać nowego AMD Ryzen, czy może coś starszego w stylu Phenom II lub nawet Core 2 Duo?

Ostatecznie wybrałem następujące komputery:

Power Mac G5 Dual 2.0 GHz, 4 GB RAM DDR 400 (MorphOS widzi ok. 1.8 GB RAM), dysk SSD 120 GB SATA 150 + HDD 2 TB WD SATA, Radeon 9600 XT 128 MB VRAM.

Dla WinUAE – PC z procesorem AMD Ryzen 3 1300x, 16 GB RAM (512 MB RAM dla WinUAE), dysk SSD 512 MB NVMe + HDD 2 TB Seagate SATA, GF 1050 Ti 4 GB VRAM (512 MB VRAM dla WinUAE).

WinUAE w wersji 4.0.1 (64 bit), ustawienia WinUAE wyglądają następująco:

CPU – 68040 JIT
CPU Emulation Speed – Fastest possible
FPU – CPU Internal
JIT Cache – 16 MB

GFX – UAE Zorro III – 512 MB VRAM
RAM – 2 MB Chip RAM, 512 MB Z3 Fast RAM
ROM – Kick 3.1 – 40.68

Największe obawy jakie miałem podczas robienia testów to:

- różnice w prędkości odczytu z dysków. Power Mac G5 ma odczyt z SSD na poziomie 120-130 MB/s, natomiast PC 2800-3000 MB/s; nie wiedziałem na ile wpłynie to na ogólne wyniki.
- różnice w prędkości pamięci RAM – DDR1 vs DDR4 – nie da się ukryć, że DDR4 – 3000 MHz są dużo szybsze od DDR1 – 400 MHz

Dlaczego taki a nie inny wybór konfiguracji?
Otóż skoro wybieram jedną z szybszych maszyn dostępnych dla MorphOS-a, to uczciwie jest wybrać w miarę szybkiego PC. AMD Ryzen 3 nie jest może demonem prędkości, ale przedstawia, moim zdaniem, przeciętnego PC dostępnego w sklepie za rozsądną cenę, nie każdy przecież posiada Core i9.

System, jaki wybrać? MorphOS 3.11 jest naturalnym wyborem. Więc skoro w przypadku NG wybrałem najnowszy system, tak samo w przypadku WinUAE zdecydowałem się na najnowszy dostępny system dla procesorów 68k – AmigaOS 3.9.
W obydwu przypadkach system jest w konfiguracji takiej jak robi to instalator. W przypadku AmigaOS 3.9 zainstalowane zostały patche BoingBag 1 oraz 2, oraz pakiet MUI 3.8 i Picasso 96 dla emulowanej karty graficznej.

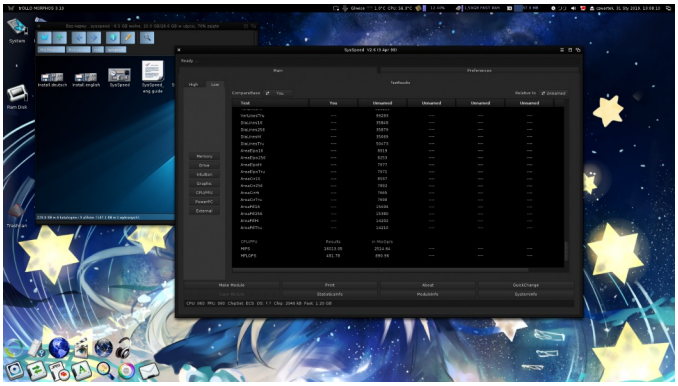
W obu przypadkach rozdzielczość systemu ustawiona jest na:
- 1920x1080 – 32 bit – WinUAE UAE Graphics
- 1920x1080 – 24 bit – Radeon 9600 PRO
W przypadku MorphOS mam też włączone opcje graficzne – **Pozwalaj na podwójnie buforowane ekrany** oraz **Pozwalaj na potrójnie buforowane ekrany.**

Skoro wybór komputerów mamy za sobą, czas wybrać programy, które będą użyte do testów.
Wybór programów wbrew pozorom nie był taki prosty, bo jak pisałem wcześniej, każdy chciałby przetestować inny.
Dlatego podział wyglądał następująco:

- gry – ADoom, Quake, Exodus, Payback, Genetic Species, Napalm
- użytki – Final Writer, PersonalPaint 7, VoodooX
- programy shellowe – mpega
- benchmark – SysSpeed 2.6
- dodatkowo różne gry „niedosowe" które próbowałem uruchomić zarówno pod WinUAE jak i UAE w MorphOS-ie.

**TESTY, TESTY, TESTY…**

Pierwszym programem jaki uruchomiłem był SysSpeed 2.6, program ten należy do tzw. benchmarków. Program ten testuje, przynajmniej w teorii, różne funkcje systemu, wydajność pamięci, dysku itd.
Oczywiście nie ma sensu testować prędkości odczytu z dysku, skoro PC posiada dysk SSD NVMe, natomiast Power Mac G5 dysk SSD SATA.



SysSpeed pod MorphOS-em

I tak, wg SysSpeed prędkość emulacji CPU oraz FPU wynosi

**WinUAE – CPU – 2125 MIPS FPU – 822 FLOPS**
**MorphOS – CPU – 94 MIPS FPU – 47 FLOPS**

Każdy test wykonywałem zawsze cztery razy, tak aby mieć pewność i tutaj niespodzianka, przy drugim przeprowadzeniu testu otrzymałem następujące wyniki:

**WinUAE – CPU – 2514 MIPS FPU – 890 FLOPS**
**MorphOS – CPU – 16013 MIPS FPU – 481 FLOPS**

Wysoki wynik w przypadku MorphOS-a jest spowodowany najprawdopodobniej tym iż emulator 68k w systemie w jakiś sposób „buforuje" wykonywany kod i po którymś uruchomieniu wykonuje go zdecydowanie szybciej.

Kolejnym testem wykonanym przez program SysSpeed był test modułu intuition.
Tutaj było totalne zaskoczenie, moduł intuition działa szybciej w systemie MorphOS niż w AmigaOS 3.9 pod WinUAE – średnio moduł intuition jest 1.5 razy szybszy od tego samego testu wykonanego w WinUAE. Dla pewności test powtórzyłem kilka razy i zawsze otrzymywałem podobne wyniki. Można więc przyjąć, że w tym przypadku MorphOS lepiej radzi sobie z emulacją od WinUAE.

Ostatnim testem syntetycznym był test modułu Graphics w programie SysSpeed. Tutaj wyniki mnie także zaskoczyły. WinUAE osiągnął druzgocącą przewagę w stosunku do MorphOS-a. Po kilku testach moduł Graphics jest średnio dwa razy szybszy pod WinUAE w stosunku do tego samego testu wykonanego pod MorphOS-em.

Podsumowując wyniki otrzymane za pomocą programu SysSpeed nie można wyciągnąć jakiś konkretnych wniosków. Z jednej strony prędkość emulacji CPU zależy od „buforowania" kodu przez emulator 68k w MorphOS-ie, z drugiej strony test intuition wypada zdecydowanie lepiej od wyników otrzymanych pod WinUAE – gdzie w teorii WinUAE wykorzystuje moc GeForce 1050 Ti, który jest nieporównywalnie szybszy od Radeona 9600.

No ale to tylko syntetyk, czas sprawdzić jak to wygląda w przypadku prawdziwych programów oraz gier.

ADoom (i DoomAttack) oraz Quake I mają wbudowane benchmarki, więc można sobie od razu zobaczyć jak wygląda emulacja 68k pod MorphOS-em.

ADoom i DoomAttack – wersja z Aminetu. Do testów użyłem pliku DOOM1.WAD (wersja shareware).

Pierwszym problemem jaki napotkałem to niestabilne działanie programu pod MorphOS-em. ADoom nie chciał za bardzo działać na dostępnych trybach graficznych. Musiałem w systemie MorphOS stworzyć tryb graficzny 320x200 aby uruchomić grę . Natomiast DoomAttack skarżył się na za mały stos – ciągle upierał się, że stos ma być ustawiony na minimum 20000. Ostatecznie DoomAttack nie uruchomił się pod MorphOS-em.

**ADoom** uruchamiam z parametrem FPS włączonym w tooltype ikony gry. Pozwala to na wyświetlenie ilości klatek na ekranie

- WinUAE pokazuje stałe **35 FPS**
- MorphOS – liczba klatek oscyluje w granicach **32-35 FPS**

No nic, na razie wybór gry jest jak widać niezbyt udany i nie jestem w stanie ustalić co lepsze WinUAE czy MorphOS. Teoretycznie WinUAE osiąga lepsze wyniki – ponieważ posiadamy stabilne 35 FPS, gdzie MorphOS pokazuje wynik 32-35.

**Quake I** – Clickboom. Gra legenda, która w momencie premiery na Amidze miała bardzo wysokie wymagania.
Grę zainstalowałem z płytki Clickboom, nie były instalowane dodatkowe patche itd.
Wybrany tryb pracy:
- WinUAE – NTSC: 640x480 AGA
- MorphOS – Radeon 9600 Screen – 640x480

Użyłem konsoli aby wpisać komendę:

**Timedemo demo1**

I tak, po trzech testach średnia ilość FPS wynosi pod **WinUAE ok. 140 FPS.**
W przypadku MorphOS-a sytuacja była bardziej skomplikowana. Port Quake I od Clickboom jest bardzo niestabilny pod systemem MorphOS. Gra wielokrotnie zawieszała cały komputer podczas testu. Ostatecznie po kilku(nastu) próbach udało mi się uzyskać wynik pod **MorphOS-em ok. 50 FPS.**

Różnica dosyć znaczna, więc starałem się powtórzyć test, jednak niestabilność Quake I od Clickboom powodował, że albo komputer się wieszał, albo otrzymywałem dziwne wyniki np. 2114 FPS.
Trzeba też jednak uczciwie przyznać, że wystarczy ściągnąć jakikolwiek port Quake I dla MorphOS-a i można spokojnie grać. Po prostu clickboomowy port „nie lubi" MorphOS-a.

Kolejnymi grami, które starałem się uruchomić, były:

**Exodus** i **Payback**

Exodus oraz Payback nie posiadają niestety wbudowanych benchmarków, więc nie sposób określić jednoznacznie, która konfiguracja jest lepsza. W przypadku MorphOS-a oraz WinUAE gry działają równie szybko – a przynajmniej nie widać znaczących różnic w prędkości gry.
Największym problemem w przypadku tych gier było zmuszenie do odtwarzania soundtracku z płyty CD. Pod MorphOS-em nie udało mi się tego zrobić. W przypadku WinUAE była taka możliwość niestety powodowało to, przynajmniej w moim przypadku, chwilowe zatrzymanie gry w sytuacji w której utwór się skończył i napęd musiał odtworzyć kolejną ścieżkę Audio.
W przypadku MorphOS-a problemem była też sama instalacja gry Exodus na dysku. Instalator albo się nie uruchamiał, albo wieszał komputer.

Testowałem także różne gry „NDOS" – Megalomania, F/A-18 Interceptor, PPHammer, Lotus III itd.

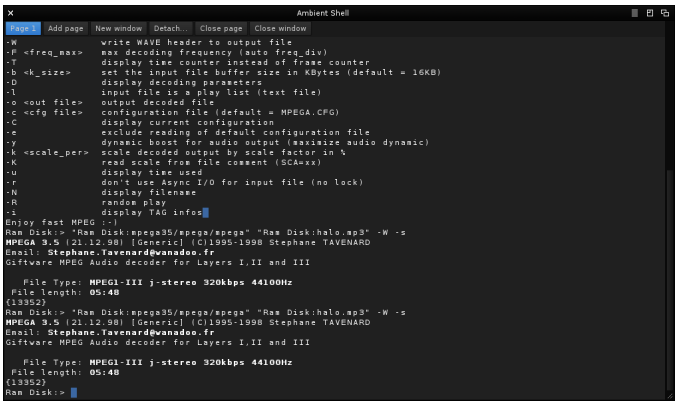
W przypadku tych gier nie zauważyłem zbyt wielu różnic w prędkości działania pomiędzy WinUAE a MorphOS, z może jednym małym wyjątkiem – F/A-18 Interceptror, czasami dostawał małej „czkawki" pod UAE w MorphOS i po chwili gra zawieszała cały komputer.
Jednak ciężko powiedzieć czy to wina emulatora procesora 68k, UAE, MorphOS-a czy może samej pirackiej kopii gry.

Były benchmarki oraz gry, więc pora na programy użytkowe.

**MPEGA**

Pierwszym testem jaki uruchomiłem była konwersja MP3 do pliku WAV za pomocą biblioteki mpega ściągniętej z Aminetu.

Plikiem była muzyka z gry **HALO:ODST – More Than His Share**. Plik ma rozmiar 14,5 MB – jest to plik MP3 – 320 kbps 44100 KHz stereo.



Test MPEGA pod MorphOS-em

Program uruchamiamy z shella, w moim przypadku wyglądało to następująco:

**„Ram Disk:mpega35/mepga/mpega" „Ram Disk:halo.mp3" -W -s**

Parametr **-W** oznacza zapis pliku wynikowego do formatu WAV, natomiast parametr **-s** – oznacza iż plik nie będzie

odtwarzany w czasie konwersji, więc konwersja przebiega najszybciej jak tylko jest to możliwe.
Po konwersji powstaje plik **WAV** o rozmiarze ok **56 MB**, który jest zapisywany w Ram Dysku.
Zapis do RAM-u był wykonany celowo, ponieważ teoretycznie eliminuje on (przynajmniej w przypadku Power Maca) niską wydajność SSD w porównaniu do PC.

WinUAE – konwersja pliku znajdującego się w Ram Dysku zajęła średnio ok. 6 sekund.

MorphOS – tutaj wyniki były ciekawe. Przy pierwszym teście konwersja zajęła ok. 11 sekund.
Przy kolejnych ok. 5 sekund (test wykonałem 4 razy aby mieć pewność iż wynik nie jest w jakiś sposób zakłamany).

**Personal Paint 7**

Bardzo lubię używać programu Personal Paint 7, który wiele lat temu był dołączony do płyty Magazynu Amiga, więc stwierdziłem, że porównam prędkość działania programu w WinUAE i MorphOS.

Do testów posłużyłem się obrazkiem JPG, o rozmiarze 1920x1200, obrazek ma 434 kb.

Test polegał na wczytaniu obrazka do Personal Paint 7, przeskalowaniu go do rozdzielczości 800x600 256 kolorów, następnie po przeskalowaniu użycie funkcji **BLUR HIGH** na całym obrazku. Po tym zabiegu, użyłem funkcji **RISE HIGH** .

Jako, że Personal Paint nie podaje czasu wykonania poszczególnych operacji musiałem stworzy prosty i miarodajny sposób mierzenia czasu.
Więc, podłączyłem pożyczony rejestrator obrazu – AverMedia Live Gamer HD, ustawiłem nagrywanie obrazu w 30 kl/s. Następnie mierzyłem ile klatek filmu wykonywany jest test i tak wyliczałem czas.

Wyniki są następujące:

Wczytanie obrazka wraz z przeskalowaniem do rozdzielczości **800x600 256 kol.**

- WinUAE – 94/95 klatek – co daje trochę ponad 3 sekundy
- MorphOS – 110 klatek – co daje prawie 4 sekundy (przy pierwszym uruchomieniu testu), po kolejnym 101 oraz 99 klatek.

Użycie funkcji **BLUR HIGH**

- WinUAE – 125 klatek – co daje czas ok. 4 sekund
- MorphOS – 130 klatek – co daje czas ok. 4 sekund

Użycie funkcji **Rise High**

- WinUAE – 121 klatek – co daje czas ok. 4 sekund
- MorphOS – 130 klatek – co daje czas ok. 4 sekund

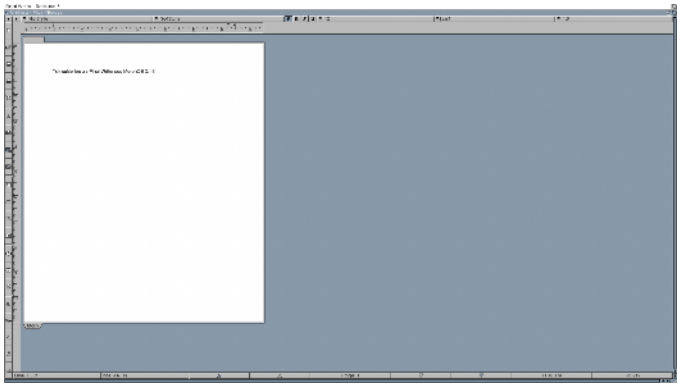
W przypadku MorphOS-a trzeba pamiętać aby w Menu programu zaraz po uruchomieniu wyłączyć funkcję – **Menu-GRAFIKA-Używaj Blittera Amigi.** Jeżeli nie wyłączymy tej opcji, to Personal Paint będzie się wieszał, a menu będzie całkowicie nieczytelne.

**Final Writer, WordWorth 7**

Cóż, tutaj ciężko mi było przeprowadzić jakikolwiek test, który wskazałby jednoznacznie, która emulacja jest szybsza.

Zarówno w przypadku MorphOS-a jak i WinUAE oba te programy uruchamiają się szybko, natomiast samo wczytanie tekstu odbywa się błyskawicznie. Test z przechwytywaniem obrazu niestety nie był możliwy, ponieważ z niewiadomych przyczyn AverMedia nie polubił się z ekranem stworzonym przez Final Writera i WW7.

PPaint pod MorphOS-em z wczytanym obrazkiem testowym


Final Writer pod MorphOS-em

**VoodooX**

VoodooX 1.5 to program, który służy do rozpakowywania różnych archiwów (LHA, ZIP itd.). Program został pobrany przeze mnie z Aminetu. Wadą programu jest jego niestabilna praca w systemie MorphOS. Oczywiście nie jest to jakaś wielka wada, ponieważ MorphOS posiada wbudowany w system program do dekompresji archiwów, jednak do celów testowych niestabilne działanie programu można uznać za wadę.

Test polegał na rozpakowaniu 110 MB archiwum (łącznie prawie 400 plików graficznych w formacie IFF-ILBM) do Ram Dysku:

- WinUAE – **14 sekund**
- MorphOS – **17 sekund**

**PODSUMOWANIE**

Jakie wnioski po przeprowadzonych testach?
Po testach kilku gier moje obserwacje są następujące:

- emulator procesora 68k w MorphOS-ie „rozgrzewa" się powoli. Dopiero po trzecim, czwartym teście otrzymujemy stabilne wyniki
- w zależności od gry/programu emulacja 68k może być szybsza zdecydowanie pod WinUAE, lub mieć podobną prędkość jak emulacja na PowerPC G5
- część gier pod MorphOS-em jest niestabilna i całkowicie niegrywalna, np. Quake I od Clickbooma
- gry NDOS łatwiej jest uruchomić pod WinUAE ( przynajmniej dla mnie)

Duża część gier nie działa pod systemem MorphOS, **Genetic Species, Napalm**, **Gloom** czy wspomniany już Quake I od Clickboom. Te gry bez najmniejszego problemu uruchomimy pod WinUAE, natomiast pod MorphOS-em, albo nie da się ich w ogóle uruchomić, albo po kilku chwilach wieszają cały komputer.

Czasami podczas testów zachowanie niektórych programów zaskakiwało, np. Personal Paint 7 mogłem bez najmniejszych problemów uruchomić pod MorphOS-em w rozdzielczości 1920x1080 w 256 kolorów, gdzie próba uruchomienia pod WinUAE skutkowała pojawieniem się komunikatu o nie wystarczającej ilości pamięci. WinUAE miał ustawione 512 MB VRAM dla „Amigowej karty graficznej", gdzie Radeon 9600 w Power Mac G5 posiada tylko 128 MB VRAM i nie miał problemów z uruchomieniem Personal Painta w takiej rozdzielczości. Nie wiem dlaczego wystąpił taki problem, próbowałem różnych konfiguracji WinUAE i zawsze otrzymywałem ten sam komunikat w AmigaOS 3.9; może to kwestia samego systemu Amigi?

Genetic Species pod WinUAE

Jakie były jeszcze problemy?
AmigaOS 3.9 jest starym systemem, który po zainstalowaniu nie posiada w sobie zbyt wielu dodatków, i tak np. próba instalacji SysSpeeda 2.6 to była drogą przez piekło. Najpierw brakowało MUI 3.8, potem trzeba było ściągnąć installer w wersji 43 lub lepszy, gdzie dopiero czwarta wersja okazała się poprawna itd. Natomiast w przypadku MorphOS-a nie miałem najmniejszych problemów.

Podsumowując, WinUAE może stanowić świetną alternatywę dla kogoś kto jest raczej przywiązany do starego oprogramowania oraz gier i chciałby sobie powspominać „stare dobre czasy". Na dzień dzisiejszy MorphOS nie oferuje takiej kompatybilności ze starym oprogramowaniem jaki daje nam WinUAE. Oczywiście ma to wytłumaczenie, WinUAE emuluje cały komputer, więc programy które wymagają np. Pauli po prostu na MorphOS-ie się nie uruchomią. Z drugiej strony, jeżeli ktoś szuka raczej nowoczesnego rozwiązania, oraz „Amigowego" systemu, którego chce używać codziennie to WinUAE nie jest dla niego. Co do samej prędkości emulacji 68k, wszystko jest kwestią programów i komputera PC jaki posiadamy. Gdybym użył szybszego Ryzena, albo Core i7 to wyniki były by zdecydowanie na korzyść WinUAE. Jednak, przy konfiguracji, której użyłem różnice nie były aż tak wielkie.

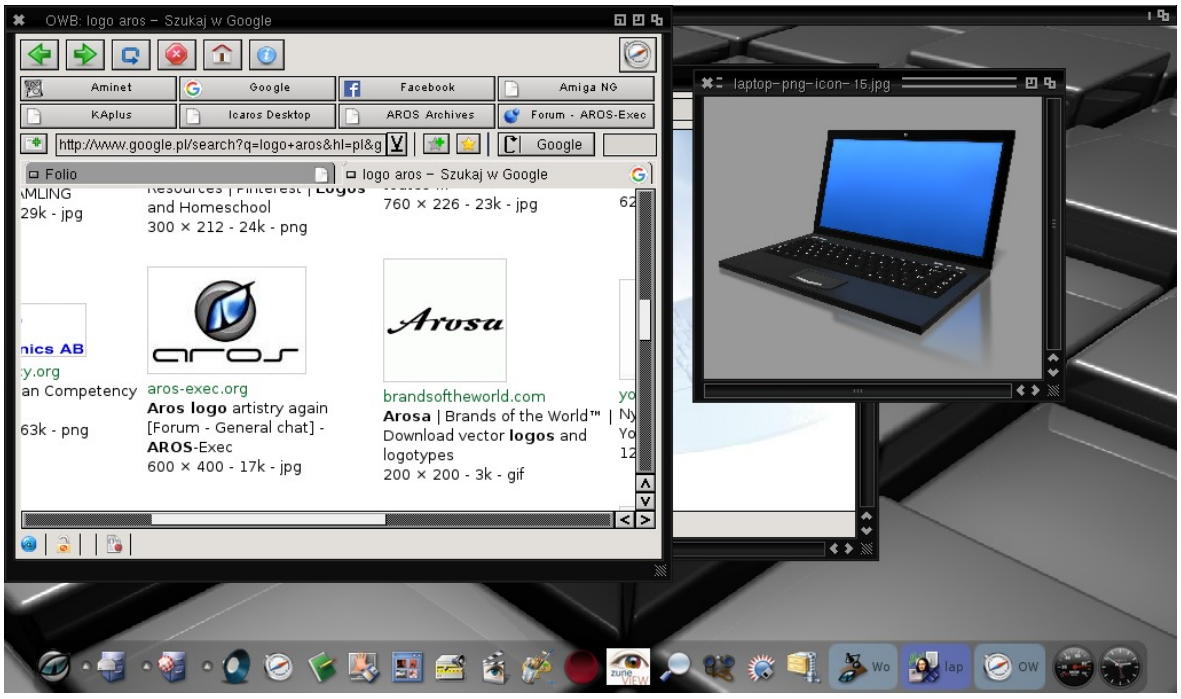
# Tworzymy ikonkę dwustanową

Don Rafito

Jedną z ulubionych dziedzin Amigowców, w pracy na swoich maszynkach, od zawsze było rasowanie blatu. Od zmiany kolorów okien, tła, poprzez rysowanie i wymianę ikon, na stosowaniu różnych nakładek, czasem głęboko ingerujących w system, kończąc. Nie będziemy się zbytnio nad tym rozwodzić, zresztą na temat upiększania blatu Workbencha, powstało tak wiele artykułów i poradników, że szkoda by marnować miejsca na powielanie tych informacji. Zatem zajmiemy się tylko ikonkami, a konkretniej ich tworzeniem przy użyciu edytorów grafiki, dostępnych w AROS-ie.

Od kiedy na Amigę Klasyczną wydano nakładkę *PowerIcons*, pojawiła się możliwość zastosowania ikon, w formie 32-bitowych plików graficznych PNG z kanałem alfa. Obecnie, nie są już potrzebne dodatkowe łatki, gdyż w najmłodszych odsłonach AmigaOS 3.x, takie wsparcie jest nie jakby z automatu, choćby przez zastosowanie nowych wersji icon.library. Co do postamigowych systemów, stosowanie takich ikon jest w zasadzie standardem. Niemniej jednak można stosować starsze rozwiązania, np. *GlowIcons*, gdyż np. AROS, bez problemu radzi sobie z wyświetlaniem tychże plików. Fakt ten przyda się zapewne entuzjastom bardziej klasycznego wyglądu i co za tym idzie, możliwe jest zastosowanie klasycznego oprogramowania, do tworzenia owych plików **.info**. Np. przy pomocy *Personal Painta*, uruchomionego w AROS-ie, w środowisku AmiBrigde.

Wróćmy jednak do ikonek PNG. Praca przy tworzeniu tych elementów systemu zazwyczaj sprowadza się do edycji obrazków w formacie PNG w programie graficznym. Na moim przykładzie, jaki zaproponuję, będzie utworzona ikona dla systemowego dysku/partycji. W związku z tym iż od niedawna jestem szczęśliwym posiadaczem notebooka z natywnie zainstalowanym AROS-em, postanowiłem wykonać ikonkę prezentującą ten rodzaj komputera, z widocznym logiem systemu na ekranie. Wcześniej podobną pracę wykonałem na komputerze stacjonarnym, w której to dysk systemowy opatrzony został ikoną przedstawiającą właśnie komputer stacjonarny.




Rys.1.Wyjściowe grafiki – logo i notebook

Plik składać się będzie zatem z dwóch grafik, przedstawiających notebooka i logo AROS-a. Jeśli ktoś ma zdolności artystyczne, może spróbować swoich sił i narysować własnoręcznie ikonkę od podstaw. Ja postanowiłem skorzystać z gotowców, które można znaleźć w internecie. Otwieramy przeglądarkę OWB i za pomocą wyszukiwarki grafik Google, szukamy żądanego obrazka. Ważne, aby w wyszukiwarce wpisać, że chodzi o ikonkę PNG. Dzięki temu zaoszczędzimy sobie nieco pracy, gdyż będą szanse na to, że znajdziemy grafikę, która zawiera już przezroczyste tło (kanał alfa). Następnie logo AROS-a. Tutaj może być gorzej. Takie obrazki zamieszczone są w sieci, zazwyczaj w formacie JPG i będzie trzeba wyczyścić tło, przed wklejaniem logo w ikonę, przedstawiającą wyżej wspominanego notebooka **(Rys.1)**.

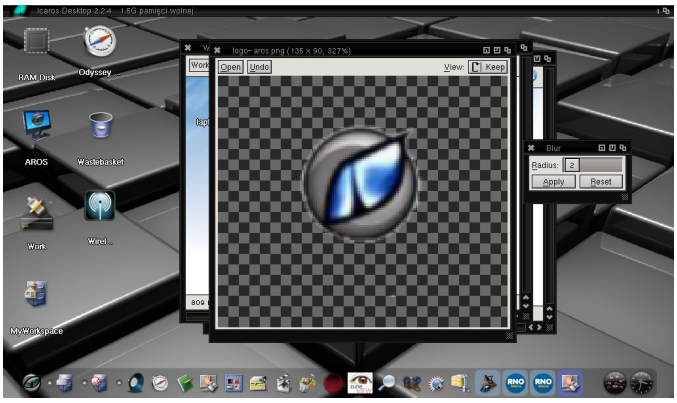
Po pobraniu obrazków uruchamiamy edytor *Zune Paint* i wczytujemy pobrane logo AROS-a. Z narzędzi wybieramy gumkę, dobieramy rozmiar brusha **(size),** oraz ostrość konturu **(hardness)** i zabieramy się, do wymazywania wszystkiego co jest niepotrzebne **(Rys.2)**. Podczas pracy, można manipulować powyższymi parametrami, np. w miejscach wymagających większej precyzji. Po zapisaniu naszej pracy uruchamiamy program *RNO Effects*. Wczytujemy wyczyszczone logo i lekko je wygładzamy, poprzez zastosowanie filtra **Blur (Rys.3)**.

Wracamy do *Zune Paint*. Dzięki temu, że edytor pracuje na zakładkach, możemy załadować kilka obrazków naraz. Tak więc wczytujemy nasze logo oraz wcześniej pobraną ikonę PNG, przedstawiającą notebooka. Przechodzimy do obrazka z logiem, zaznaczamy je i klikamy **Copy (Rys.4)**. Następnie przechodzimy do grafiki notebooka, klikamy **Paste**, następnie po pojawieniu się wycinka, dostosowujemy jego rozmiar **(Zoom),** wklejamy i zapisujemy do pliku PNG **(Rys.5)**.

Teraz musimy odpowiednio zmniejszyć wielkość obrazka. Do tego zadania najlepiej przyda się wspomniany wyżej *RNO Effects*. Odpalamy program, z opcji wybieramy **Resize**. Jak widać, nasza ikonka została nieco poszarpana **(Rys.6)**. Żaden problem, nie wychodząc z programu, wygładzamy ją nieco filtrem **Blur (Rys.7.)**. Po wszystkim zapisujemy, np. jako **ikonka1.png**.

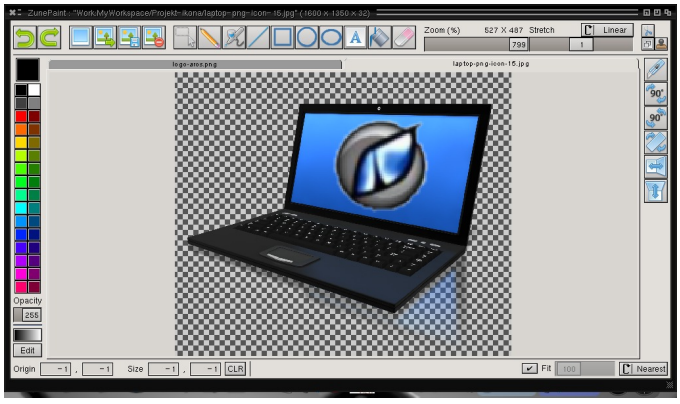
Teraz pora dodać efekt złotawożółtej obwódki jak w przypadku *GlowIcons*. Nie zamykając programu, nadal pracując na tym samym obrazku, robimy to za pomocą opcji **Shadow**. Po dodaniu obwódki, nasz obrazek zwiększył nieco rozmiar **(Rys.8)**. Aby wyszła z tego ładna ikonka dualPNG, musimy go ponownie zmniejszyć, do rozmiaru sprzed dodawania obwódki. Pracując nadal w *RNO Effects* i na tym samym pliku, ponownie wybieramy opcję **Resize** i dostosowujemy rozmiar do pierwot-

Rys.2. Zune Paint – wymazywanie zbędnego tła



Rys.3. RNOEffects – wygładzanie loga

Rys.4. Zune Paint – wycinanie loga

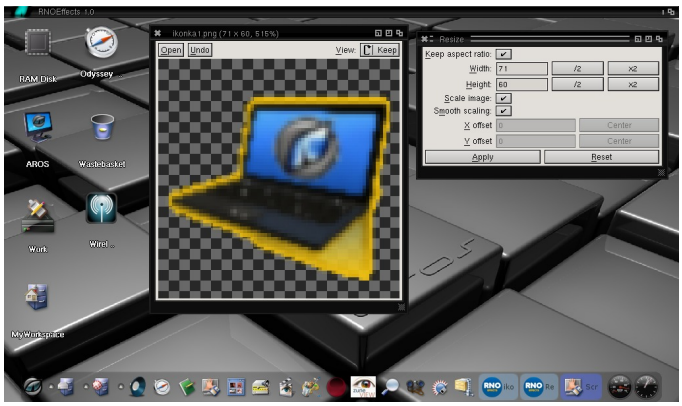


Rys.5. Wklejanie loga w ikonę notebooka

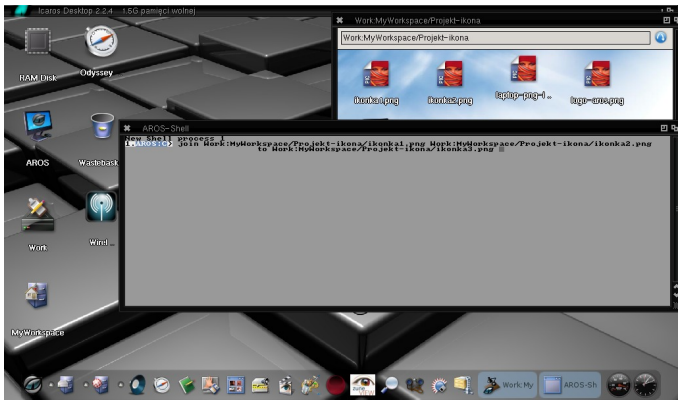
Rys.6. RNOEffects – pomniejszanie rozmiaru ikony

Rys.7. RNOEffects – wygładzanie pomniejszonej ikony

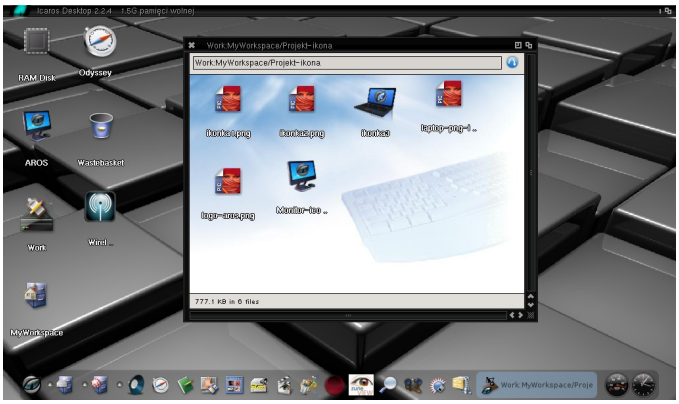
Rys.8. RNOEffects – dodanie obwódki typu Glow do ikony



Rys.9. RNOEffects – korekcja rozmiaru ikony drugiej w stosunku do pierwszej



Rys.10. Łączenie dwóch ikon PNG, w jedną za pomocą polecenia join



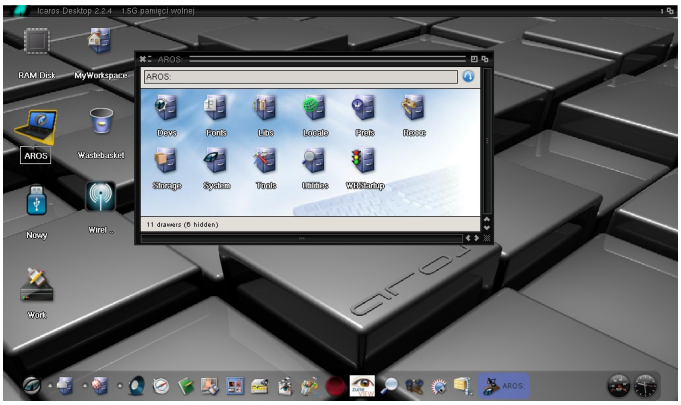
Rys.11. Efekt finalny

nego **(Rys.9)**. Trzymając się przykładu, zapisujemy jako **ikonka2.png**.

Ostatni etap to połączenie obu plików, we wspomnianą wyżej ikonkę dualPNG. Otwieramy katalog, w którym zapisaliśmy pliki, uruchamiamy wiersz poleceń **Shell**, wpisujemy komendę **join** i bez bawienia się we wklepywanie ścieżek dostępu, wrzucamy do okna wiersza poleceń, najpierw pierwszy obrazek, potem drugi. Dopisujemy **to**, ścieżkę dostępu, oraz nazwę pliku wynikowego **(ikonka3.png)**. Klikamy enter i gotowe **(Rys.10)**.

Teraz tylko zmieniamy nazwę końcówki pliku wynikowego z .**png** na **.info** (najlepiej w programie *DOpus*) i możemy cieszyć się swoją własnoręcznie zrobioną ikonką dualPNG **(Rys.11)**. Pozostaje już tylko ją podmienić na ikonę partycji systemowej (zmieniając jej nazwę, podczas kopiowania na **disk.info**) i gotowe **(Rys.12)**. Ważna informacja; podczas podmiany ikonek, dysków, narzędzi czy projektów, nie musimy bawić się w zmienianie typu ikonki. AROS, sam ją rozpozna i dostosuje, czy dany plik **.info**, ma być ikoną dysku, czy katalogu. Jedyne, o czym musimy pamiętać, to przepisanie parametrów w tooltypes, jeśli takowe ikonka zawierała w oryginale.

To wszystko, mam nadzieję, że dopieszczanie blatu Wanderera przyniesie Wam tyle satysfakcji, co dopieszczanie klasycznego Workbencha. No i najważniejsza informacja, być może proces, tworzenia ikon, w AROS-ie, będzie jeszcze bardziej ułatwiony, a to dzięki programowi *Icon Editor*, który jest w fazie testów, a w momencie, kiedy czytacie te słowa, może być już dostępny. Wszystkie aplikacje, które zastosowałem, przy opisanym procesie, są z automatu dostępne w najnowszej dystrybucji *Icaros Desktop*. Ponadto, autor dystrybucji, od czasu do czasu zamieszcza na swoim blogu, dla użytkowników będących w programie Patreon, wideo-tutoriale, poświęcone między innymi, tworzeniu ikonek dla systemu AROS.



Rys.12. Aktywna ikonka na blacie (widać, że dwustanowość działa)

# Gadżet AHI, czyli tak prosto, że aż trudno

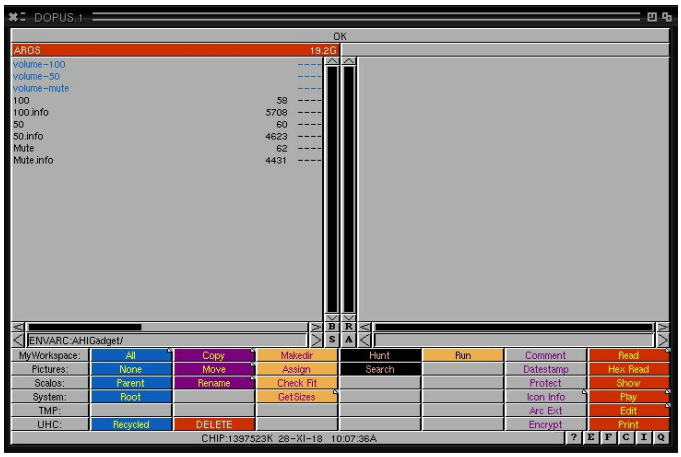
Don Rafito

Krótki, acz treściwy tutorial, zatytułowany dość tajemniczo, potwierdza tylko pewną tezę, którą dawno temu, raczył powtarzać mój matematyk z liceum: *najprostsze rozwiązania są najtrudniejsze*.

Od czasu kiedy, do mojej AROS-owej, natywnej, rodzinki, dołączył także notebook Acer Aspire One, zabrakło mi narzędzia, które sterowałoby poziomem głośności w komputerze, wprost z blatu, lub z paska AmiStart. Zabieranie notebooka, w miejsca publiczne, poczekalnie czy przystanki, wymuszało czasami wyciszanie komputera podczas pracy, choćby ze względu na poczucie kultury osobistej, której niestety wielu osobom brakuje. Niekoniecznie jestem zachwycony głośnymi rozmowami telefonicznymi, odpalaniem gier czy filmików na YT, z ustawionym na full dźwiękiem, przez wszędobylskich amatorów smartfonowej rozrywki. Nie rób drugiemu, co tobie niemiłe. Niestety, uruchamianie za każdym razem preferencji AHI, było co najmniej niewygodne, żeby nie powiedzieć upierdliwe. Przeszukiwanie internetu spełzło na niczym. Na Klasyka i owszem, jest coś takiego. Na AROS-a, już nie koniecznie. Pomysł narodził się dość nagle i spontanicznie jak w bajce *Pomysłowy Dobromir*. Najlepsze jest to, że zadziała on także na każdej amigowej platformie, na której obsługą dźwięku zajmuje się pakiet AHI, wliczając w to Klasyka (oczywiście w tym przypadku będzie chodziło tylko o oprogramowanie korzystające z tego pakietu).

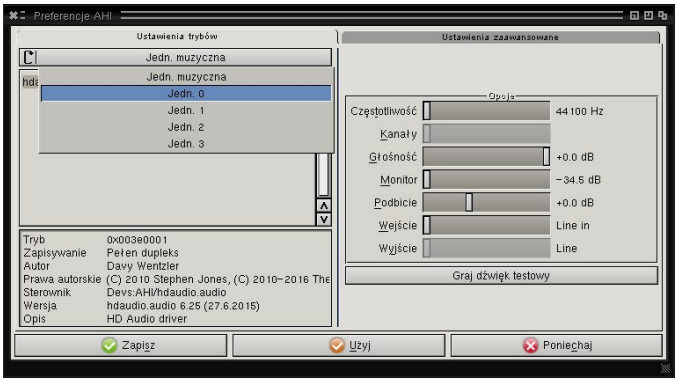
Przejdźmy do meritum, Jak wiadomo, zarówno jak w przypadku klasyka, jak i AROS-a oraz pozostałych systemów NG, pliki ustawień zapisywane są w katalogu **ENVARC**. Podczas startu systemu, jest on kopiowany w całości do **RAM Dysku**, zmieniając nazwę na **ENV**. Podczas wprowadzania zmian w preferencjach systemu i programów, pliki ustawień są zapisywane zarówno do jednego, jak i drugiego katalogu. Są to zmiany trwałe. Natomiast jeżeli podczas edycji preferencji, zastosujemy tylko **Użyj**, ich zapis następuje tylko w katalogu **ENV**, w **RAM Dysku**. To są zmiany nietrwałe, usuwane i zastępowane trwałymi, przy następnym starcie systemu.

Tyle jeśli chodzi o teorię. Przy tworzeniu owego gadżetu, stwierdziłem, że wystarczy mi trzy poziomy głośności: **100%, 50%** i **wyciszenie**. Jeśli ktoś potrzebuje większej precyzji, np. co **25%**, nie ma z tym żadnego problemu. Na moim przykładzie: otwieramy dowolny menadżer plików, np. *DOpus* i w **ENVARC**, zakładamy katalog **AHIGadget**. Jak ktoś woli polskie nazwy, proszę bardzo. Zazwyczaj, przy podobnych projektach, stosuję angielskie nazwy, gdyż są bardziej uniwersalne **(Rys.1).**



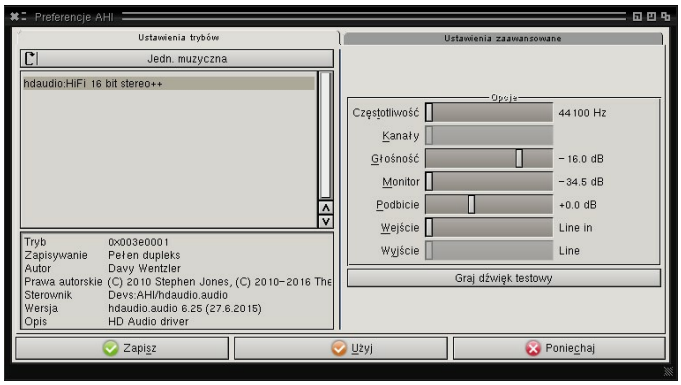

Rys.1. Początek tworzenia gadżetu - tworzenie katalogów dla różnych ustawień

Następnie, w nowo utworzonym katalogu, tworzymy trzy kolejne: **volume-100**, **volume-50** i **volume-mute**. Potem otwieramy okno preferencji AHI i dla wszystkich jednostek muzycznych ustawiamy **pasek głośności** na **maksimum (Rys.2)**.



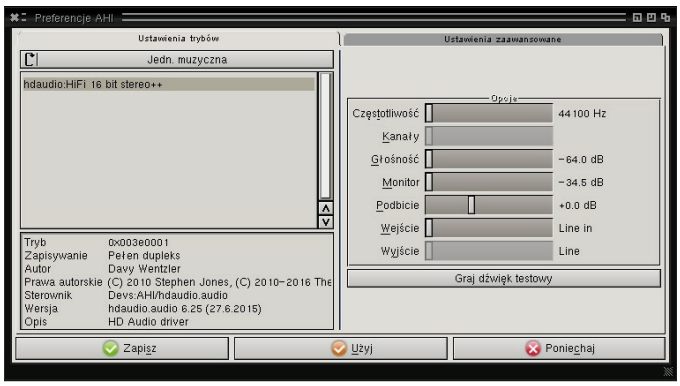

Rys.2. Ustawianie tych samych wartości dla wszystkich jednostek muzycznych. Poziom 100%.

Dalej, **prawe menu**, **Zapisz jako** i plik **ahi.prefs** zapisujemy do katalogu **ENVARC/AHIGadget/volume-100/**. Następnie, ponownie uruchamiamy preferencje AHI i tym razem **głośność**, dla wszystkich jednostek muzycznych ustawiamy na połowę, czyli **-16dB (Rys.3)**.




Rys.3. Ustawiane tych samych wartości dla wszystkich jednostek muzycznych. Poziom 50%.

Potem, jak poprzednio, czyli **Zapisz jako** i plik **ahi.prefs** ląduje tym razem do **ENVARC/AHIGadget/volume-50/**. Został już tylko poziom wyciszenia: preferencje AHI, **głośność** wszystkich jednostek muzycznych **na minimum (Rys.4)**, a plik ustawień zapisujemy do **ENVARC/AHIGadget/volume-mute/**.




Rys.4. Ustawiane tych samych wartości dla wszystkich jednostek muzycznych. Poziom MUTE.

Pora na drugi etap: skrypty. Najpierw musimy zlokalizować, gdzie pakiet AHI trzyma swoje ustawienia. Zazwyczaj jest to **ENVARC:sys/** dla **twardego dysku** i **ENV:sys/** dla **RAM Dysku**. Całą operację nadpisywania ustawień AHI, będziemy przeprowadzać tylko w **RAM Dysku**. Tak więc, w dowolnym edytorze tworzymy trzy osobne pliki tekstowe. I tak odpowiednio:

dla **poziomu głośności 100%**:
**c:copy >NIL: ENV:AHIGadget/volume-100/ahi.prefs to env:sys**,

dla **50%**:
**c:copy >NIL: ENVARC:AHIGadget/volume-50/ahi.prefs to env:sys**,

a dla **wyciszenia**:
**c:copy >NIL: ENVARC:AHIGadget/volume-mute/ahi.prefs to env:sys**.

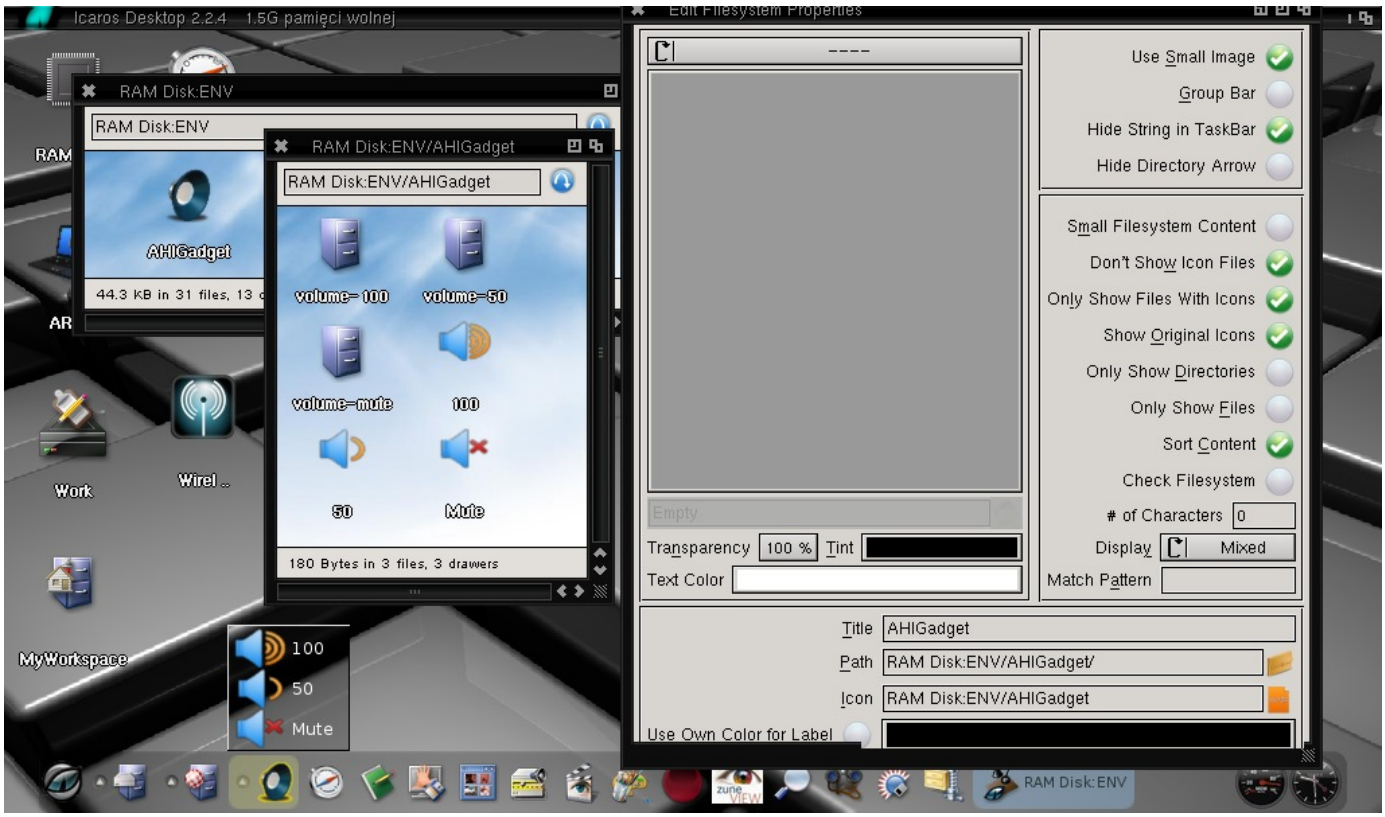
Wszystkie skrypty zapisujemy w **ENVARC:AHIGadget**. Dorzucamy do każdego ładną ikonkę głośnika, odpowiednio prezentującą poziom głośności, a w każdej z nich w tooltypes, wpisujemy **C:IconX**, jako program wykonywalny **(Rys.5)**. Ikony możemy znaleźć w sieci lub wykonać własnoręcznie (oczywiście po przeczytaniu artykułu o robieniu ikonek, który także jest w aktualnym numerze). Katalogowi **AHIGadget**, znajdującego się w **ENVARC:**, także dokładamy odpowiednią ikonkę, kojarzącą się ze zmianą głośności i po sprawdzeniu, czy wszystko jest na miejscu, resetujemy system.

Rys.5. Edycja tooltypes ikonek gadżetu

Trzeci etap: AmiStart. Otwieramy **RAM Dysk** i w **ENV** szukamy katalogu **AHIGadget**. Po jego zlokalizowaniu łapiemy za ikonę i wrzucamy do AmiStart. Edytujemy parametry katalogu w pasku zadań, tak aby widoczne były tylko ikony skryptów i gotowe **(Rys.6)**. Resetujemy system, gadżet głośności AHI, gotowy. Zwróćcie uwagę, że dzięki temu, że będziemy przeprowadzać operacje zmiany głośności, tylko w obrębie **RAM-u**, oszczędzamy dysk twardy, gdyż częste nadpisywanie tych samych danych w tych samych obszarach, zużywa talerze.

Szybkie i proste w wykonaniu, rozwiązanie, dzięki czemu, mój notebook z AROS-em na pokładzie, stał się bardziej przyjazny społecznie, niestety, nie jest pozbawione wad. Po pierwsze; zmiana głośności AHI, nie będzie słyszalna w momencie, gdy jakiś proces korzysta z pakietu. Przykładowo: odtwarzamy muzykę w *MPlayerze* i chcemy ściszyć komputer. Klikamy na ikonkę **mute**, a muzyka dalej na full. Żeby zmiana ustawień była słyszalna, musimy zastopować odtwarzanie i dopiero po ponownym kliknięciu **PLAY** usłyszymy, że nasz komputer „milczy". Po drugie; wspomniana uniwersalność pomysłu, sprawi że, gadżet zadziała na każdej Amidze (Klasyk, MOS, Amiga OS4, AROS), pod jednym warunkiem. Po skopiowaniu np. całego katalogu ze skryptami, na inny komputer, musimy powtórzyć tworzenie samych preferencji AHI (**ahi.prefs**), ponieważ pliki te zawierają także informacje o systemie i karcie dźwiękowej i nie zadziałają po skopiowaniu na inny komputer. I po trzecie; w przypadku Amigi Klasycznej, jak wspomniałem na początku, gadżet zadziała tylko i wyłącznie z programami korzystającymi z pakietu AHI. Jeśli uruchomimy grę lub inny program, który odtwarza dźwięk, bezpośrednio korzystając z Pauli, wyciszenie, lub zmniejszenie jego poziomu, nie będzie słyszalne.

Niemniej jednak gadżet sprawdził się w 100% i jestem z tego rozwiązania bardzo zadowolony. Jeśli nie korzystacie z AmiStart, można ikonki skryptów wyłonić bezpośrednio na blat, lub wrzucić czy to do *AmiDocka*, czy innego ToolManagera.




Rys.6. AHI Gadżet i edycja parametrów w AmiStart

# Hurrican

Don Rafito

Zanim zaczniemy, szczypta chronologii:
1990 r. – Rainbow Arts, wydaje na C64 i Amigę, pierwszą z trzech część gry Turrican.
2007 r. – Poke53280, obecnie Winterworks, wraz z grupą fanów-programistów Turricana, inspirowany owym tytułem, wydaje remake pt. Hurrican, przeznaczony dla systemu Windows.
2012 r. – dzięki uwolnionym źródłom, powstają porty i Hurrican zostaje wydany na AmigęNG (AmigaOS 4 – 'HunoPPC', MorphOS – 'SixKa', AROS – Georg Steger).
2018/2019 r. – dzięki powtórnemu procesowi konfiguracji joypada w systemie AROS (opisanego w bieżącym numerze) i serii pozytywnych testów, przeprowadzonych na owym remake'u, postanowiłem bliżej przyjrzeć się tytułowi i przybliżyć graczom, którzy go jeszcze nie znają.

Oparty na bibliotekach OpenGL remake doczekał się własnej fabuły, gdyż twórcy postanowili nie kopiować niczego z oryginału, tworząc własną historię.
Tak więc mamy rok 2138. Międzygalaktyczny transportowiec o nazwie Pancernik, na którego pokładzie znajduję się doborowa grupa komandosów, właśnie wraca po udanej misji na Ziemię. Spokojny lot, nagle zostaje zakłócony. Ze sztabu dowództwa, zaczynają docierać alarmujące informacje, że ojczysta planeta, została zaatakowana pociskami nieznanego pochodzenia. Po chwili przychodzą kolejne raporty, informujące o źródle ataku, które wskazują na niezbadaną do tej pory planetę Takaris. Kolejne dane ujawniają agresora. Jest nim, uznany na nieżyjącego, niejaki dr Geng X. Decyzja jest szybka. Powracający do domu transportowiec musi powstrzymać atak. Zatem, na razie urlopu nie będzie, kurs na Takaris. Podczas desantu na planetę agresora, zdziwieni żołnierze zachwycają się pięknem jej przyrody, oraz ciszą i spokojem, panującym na jej powierzchni. Ponadto czujniki wskazują, że jest ona przyjazna dla życia. Zatem, czy informacje ze sztabu, na pewno są potwierdzone? Niestety tak. W chwili lądowania, uruchomione zostają systemy obronne umieszczone na planecie, a transportowiec zostaje zestrzelony, ulegając całkowitemu zniszczeniu. Z całej załogi przeżywa tylko jeden żołnierz. Po wydostaniu się z wraku zdaje sobie sprawę, że nie ma nic do stracenia i podejmuje heroiczną walkę, by powstrzymać atak na Ziemię.

Tak jak w przypadku oryginału, Hurrican jest strzelanką s-f, z mocno zaakcentowanym charakterem platformowym. Mimo że na pierwszy rzut oka można spodziewać się tytułu typu „idź do przodu i wal do wszystkiego, co się rusza", rozbudowano tu także system pułapek, ukrytych przejść i bonusów, do których dotarcie wymaga od gracza poruszanie się nie tylko w jednym kierunku. Biorąc pod uwagę fakt, że jako rozbitek mamy niezbyt wiele do zaoferowania naszym oponentom, trzeba także myśleć, do czego się strzela; zniszczenie jednego elementu planszy może skutkować brakiem możliwości dotarcia do ważnego, z taktycznego punktu widzenia, gadżetu typu: lepsza broń czy dodatkowe życie. Kolejne utrudnienie to system save'ów. Zapis stanu gry nie jest możliwy podczas przechodzenia danego poziomu, ale po jego ukończeniu. Tak więc, jeśli przedwcześnie zakończymy żywot, nawet pod koniec bardzo rozbudowanej planszy, będziemy zmuszeni do przejścia jej po raz kolejny.

Nie każde kolce mają na swoim szczycie różę, ale każda róża ma kolce. Tak więc nasz bohater dysponuje dość sporym zasobem broni, pod warunkiem, że zostaną one uaktywnione poprzez zdobycie odpowiednich bonusów. Jak wspomniano wyżej, można je uzyskać, dostając się do ukrytych miejsc na planszy, lub od czasu do czasu, poprzez unicestwienie naszych oponentów. Pomocna jest tu także, znana z oryginału, opcja piły tarczowej, która polega na tym, iż kombinezon żołnierza po kucnięciu, zmienia postać głównego bohatera, w najeżony ostrymi jak brzytwa końcami, toczący się okrąg, który potrafi nie tylko zrobić niezłe spustoszenie wśród wszelkiej maści wrogów, ale także umożliwia przedzieranie się wąskimi korytarzami. No właśnie, oponenci. Na drodze gracza, staną wszelkiej maści maszyny bojowe, kroczące, fruwające, różnego rodzaju urządzenia obronne, a także bossowie próbujący uniemożliwić nam przejście do kolejnego etapu.

Mimo że gra jest strzelaniną platformową 2D i ma już parę lat, spokojnie może zawstydzić dzisiejsze produkcje podobnego typu, wydane na Amigę NG. Mimo zauważalnych czasami przekłamań, w wyświetlaniu elementów scenerii, oraz postaci

głównego bohatera i oponentów, całość wykonana jest dość dobrze i czytelnie. Kolorystka teł ewidentnie narzuca graczowi klimaty s-f. Całości dopełnia płynna animacja, wspaniałe efekty specjalne czy pokazy eksplozji. System wskaźników zasobów broni czy poziomu energii, także jest czytelny i zrozumiały.

Strona dźwiękowa stoi na dość dobrym poziomie. Cechuje ją wysoki realizm wybuchów, wystrzałów z broni i innych efektów specjalnych, okraszony przyjemnymi dla ucha, choć nieco mało dynamicznymi podkładami muzycznymi. Ponadto, przy ustawieniach domyślnych, bywa tak, że podczas zaciętej walki i mnogiej ilości owych wybuchów, wspomniane podkłady muzyczne są ledwo słyszalne. Nie mniej jednak, w ogólnej ocenie, udźwiękowienie pozycji jest dobrze wykonane, miłe dla ucha i dobrze współgra z akcją toczącą się na ekranie.

Widziałem już wiele remake'ów i dla Amigi Klasycznej i dla Amigi NG. Niewiele z nich zachwyciło mnie tak dobrym wykonaniem, jak Hurrican. Dodatkowo, z punktu widzenia AROS-owca, możliwość wykorzystania swojego joypada podczas rozgrywki, choć niestety tylko dzięki własnej inicjatywie (poprzez wspominany we wstępie, opisywane w tym numerze, maping klawiatury), a nie programisty (twórca portu skierowanego dla AmigaOS 4 zaimplementował możliwość skorzystania z takiego urządzenia), stawia tytuł na bardzo wysokiej półce. I tak jak było już wspominane, tytuł nie jest już najnowszy, ale gros współczesnych produkcji spokojnie mu może, co najwyżej, wiązać sznurówki w trampkach. Mam nadzieję, że dzięki owej recenzji pozycja dotrze także do graczy, którzy jeszcze o niej nie słyszeli. A naprawdę warto.
Na koniec jako ciekawostkę, dodam tylko, iż spolszczenie do gry, które zostało wypuszczone wraz z wersją dla AmigaOS 4, będzie także pasowało w wersji dla AROS-a. Co do systemu MorphOS nie mogę dać takiej gwarancji, czy owy trik zadziała, gdyż nie mam styczności z tym systemem. Tak czy siak, wystarczy podmienić plik, nadając mu oryginalną nazwę.

# Konfiguracja joypada

Don Rafito

Ostatnimi czasy napotkałem się na kilka opinii, że AROS to kiepskie środowisko do grania. Że nie ma obsługi joysticka, że źle się gra na klawiaturze, że korzystanie z kursorów przy odpalaniu tytułów dla m68k, za pomocą emulatora JanusUAE, nijak się ma do amigowania. Powiem krótko: nic bardziej mylnego. Po pierwsze, dla joysticków istnieje biblioteka *lowlevel.library*, odpowiedzialna za obsługę większości joysticków i joypadów, wpinanych w USB i jeśli dany programista z niej skorzysta, przy tworzeniu swojego tytułu, to możemy spokojnie grać na joyu. Po drugie, większość developerów idzie jednak na łatwiznę, implementując tylko klawiaturę, ale i na to jest rada, która bardzo się przyda entuzjastom emulacji Klasyka, na AROS-ie, mianowicie mapowanie klawiatury na joyu. Tym się właśnie zajmiemy.  Ale zanim, to po trzecie, wystarczy zajrzeć na Aros Archives Exec. Ile tam jest tytułów. Od zatrzęsienia. Więc niech nikt mi nie mówi, że na AROS-a nie ma w co grać.

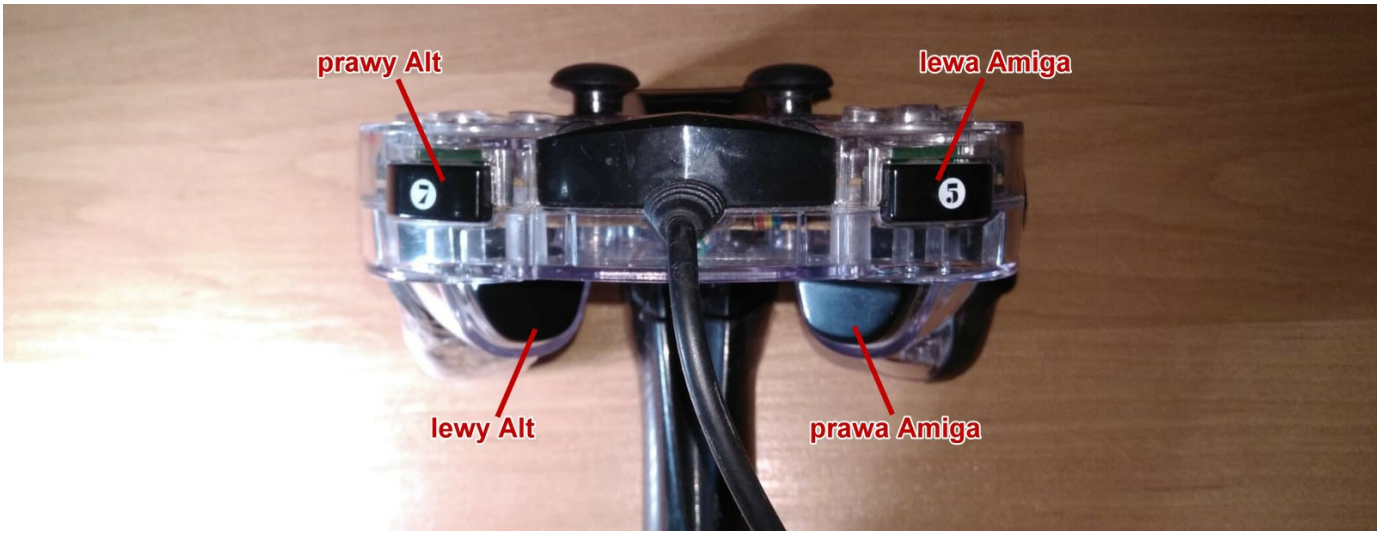
Do rzeczy. Sposób konfiguracji który przedstawię, po raz kolejny, był już przeze mnie opisywany. Dokładniej mówiąc w Commodore & AmigaFan #9, z lipca 2012. Po przetestowaniu swoich wypocin, okazało się, że tutorial nadal jest niezawodny i skuteczny. Zatem pozwolę sobie przytoczyć większą jego część.

Zanim zaczniemy konfigurację, proponuję przelecieć się po kilku grach, niekorzystających z *lowlevel.library* i zobaczyć jakie klawisze są najczęściej wykorzystywane, co i ja uczyniłem. Stwierdzenia są dwa. Najczęściej, dla gracza pierwszego domyślnymi klawiszami były: **kursory**, **RAlt**, **RShift**, **Ctrl**, **Spacja**

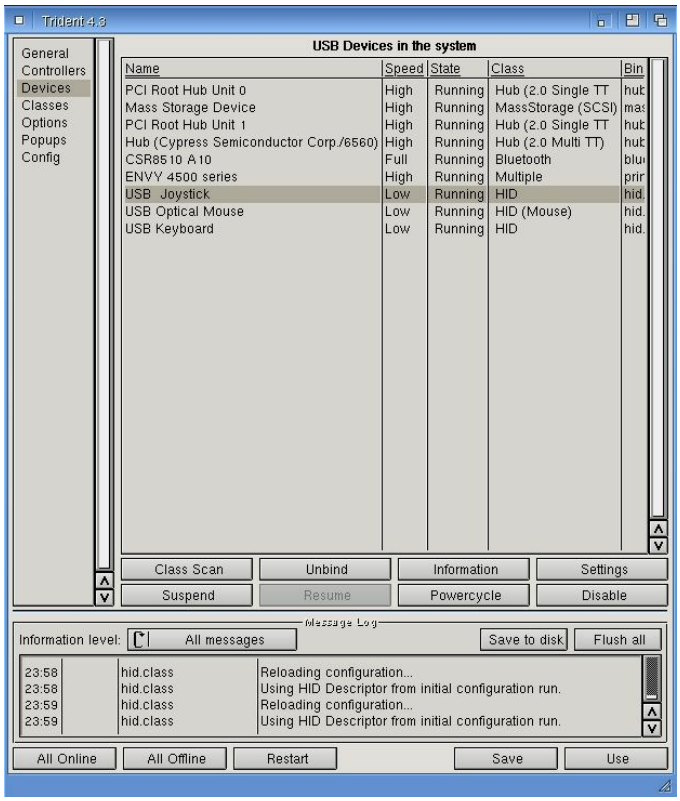
oraz **enter**. Drugim stwierdzeniem jest fakt, że większość gier oferowało zmianę ustawień klawiatury. To natomiast przyda się, jeśli zechcemy skonfigurować joya dla drugiego gracza.

Kolejnym etapem, jest wzięcie do ręki swojego pada i zrobienie listy, jakie klawisze zechcemy przypisać klawiaturze. Na szczęście dzisiejsze pady raczej dają możliwość wykorzystania więcej niż jednego przycisku fire, więc tutaj mamy już na samym starcie sprawę nieco ułatwioną. Nie owijając dalej w bawełnę, przejdę do konkretów, prezentując sposób skonfigurowania joya na autopsyjnym przykładzie. Po krótkich oględzinach, prezentuję listę, która poprzedzona jest poniższymi zdjęciami:

Joy góra – strzałka kursora w górę;
Joy w dół – strzałka w dół;
Joy lewo – to wiadomo kursor w lewo;
Joy w prawo – nie inaczej jak strzałka w prawo;
Fire 1 – Control;
Fire 2 – prawy Shift;
Fire 3 – Spacja;
Fire 4 – Return (enter na głównej, nienumerycznej);
Fire 5 – lewa Amiga;
Fire 6 – prawa Amiga;
Fire 7 – prawy Alt;
Fire 8 – lewy Alt;
Fire 9 – Help;
Fire 10 – Delete.



Uruchamiamy komputer, po załadowaniu AROS-a wpinamy pada w port USB. Na blacie pojawi się komunikat Posejdona o wykrytym urządzeniu. Uruchamiamy *Tridenta* (program preferencyjny *Posejdona*).

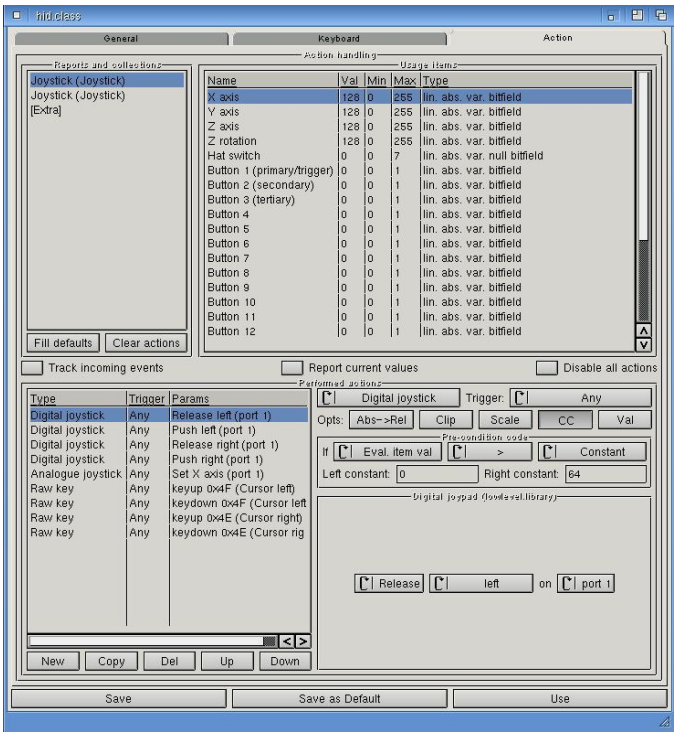


Trident

Na liście w lewej górnej części okna, klikamy na **Devices**. Po prawej stronie pojawi się nam spis, wszystkich urządzeń wpiętych w USB (także tych wewnętrznych, podłączonych do bezpośrednio do płyty głównej, w przypadku komputerów stacjonarnych). Z listy wybieramy nasz joystick w dolnej prawej części listy klikamy na **Settings**. Otworzy się nam okno preferencji **Hid Klasy**, z której wybieramy trzecią zakładkę, czyli **Action**. Naszym oczom ukaże się okno z trzema listami. Górna lewa przedstawia funkcje joya (pada). Nas interesuje tylko pierwsza pozycja z góry. Po jej wybraniu, na drugiej liście po prawej wyświetlą się nam wszystkie dostępne klawisze, począwszy od osi x, na ostatnim przycisku fire kończąc. Ostatnia lista, po prawej na dole, pokazuje domyślne ustawienia dla poszczególnych przycisków z poprzedniej.

Jak widać wyraźnie, są to przypisania cyfrowe i analogowe. Tych ustawień, także nie będziemy zmieniać. Będziemy natomiast do każdego przycisku z listy drugiej przypisywać klawisz z klawiatury.

Zanim to zaczniemy, kilka uwag. Każdy klawisz przypisane będzie miał dwa polecenia; klawisz **wciśnięty** i **puszczony**.



Hid klasa

Nowe funkcje muszą znajdować się na końcu prawej dolnej listy, bo jeśli dana gra korzysta z *lowlevel.library*, w pierwszej kolejności będą brane pod uwagę polecenia cyfrowe i analogowe, na końcu nasze. Funkcja wciśnięty i puszczony powinny być w tej właśnie kolejności (jeśli wpisałem na odwrót, pad czasami dziwnie się zachowywał). Po każdej nowo wklepanej funkcji, klikamy na **save** (lub **save as default** – zdarzało się, że gdy wprowadziłem wszystkie ustawienia, po zapisie część znikała; każdorazowe zapisywanie uchroni nas od powtarzania tejże żmudnej czynności, jedyne co będziemy musieli powtarzać, to otwieranie za każdym razem okna **hid.class**).

Z górnej lewej klikamy na pierwszą pozycję (**Joystick(Joystick)**), prawa górna lista – oś x (**X axis**). Następnie pod listą u dołu klikamy na **New**. Pojawi się nam **No action**. Teraz przechodzimy do prawej dolnej części. Klikamy na gadżet cykliczny również zatytułowany **No action** i wybieramy **Raw key**. W **Trigger** wybieramy **Any**, a w kolejnej linijce zaznaczamy gadżet **CC**. Pojawią się nam nowe trzy gadżety cykliczne. W pierwszym wybieramy **Eval. Item Val**, w drugim znak **>** , a w trzecim **Constant**. Wklepujemy wartość **Left Constant** „**0**”, a wartość **Right Constant** „**64**”. Z czwartej listy (ostatniej, w prawym dole, która pojawiła się w trakcie konfiguracji) wybieramy **Cursor left**, zaznaczamy **send keyup event**…. (zaraz pod czwartą listą) i zapisujemy.

Klikamy znowu na **Settings**, przechodzimy do **Action**, pierwsza pozycja z lewej górnej listy, w drugiej liście **x axis**, pod trzecią listą **New** (ma być na końcu, jeśli coś się pomieszało, należy je

przesortować klikając na **Up** lub **Down**). Następnie znowu **Raw key**, **Any**, **CC**, Eval. Item Val, teraz wybieramy **<=** i ostatnia **Constant**. Wartości **Left Constant** „**0**" i **Right Constant** „**64**". Ostania lista to oczywiście **Cursor left**, natomiast **Send keyup event…** ma być w tym przypadku odznaczona. Zapisujemy. Właśnie przypisaliśmy lewy kursor klawiatury przyciskowi w lewo na joysticku. Jak widać z powyższych czynności, owa konfiguracja zmierza do pewnego rodzaju schematu, który został przedstawiony w Tabeli 1.

zapisujemy. Pierwszy fire na naszym padzie właśnie został przypisany do klawisza **Ctrl** na klawiaturze.

Jak zauważyliście, jedyne różnice w stosunku do klawiszy ruchu, to brak zaznaczonego gadżetu **CC** w linijce **Opts** (a co za tym idzie, niewymagane wprowadzanie wartości **Left** i **Right Constant**), oraz opcja **Down** (**Trigger**) w poleceniu klawisza puszczonego (zamiast **Any**).

| Klawisz joya | Opcja klawisza | Performed actions | Trigger | Opts: | Pre-condition code | Wartości left i right constant | Przypisanie klawisza z czwartej listy | Send keyup event instead of keydown |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| X axis | Wci ni ty | Raw key | Any | CC | Eval. Item Val > Constant | Left 0 Right 64 | Cursor left | zaznaczony |
| X axis | Puszczony | Raw key | Any | CC | Eval. Item Val <= Constant | Left 0 Right 64 | Cursor left | odznaczony |
| X axis | Wci ni ty | Raw key | Any | CC | Eval. Item Val < Constant | Left 0 Right 192 | Cursor right | zaznaczony |
| X axis | Puszczony | Raw key | Any | CC | Eval. Item Val >= Constant | Left 0 Right 192 | Cursor right | odznaczony |
| Y axis | Wci ni ty | Raw key | Any | CC | Eval. Item Val > Constant | Left 0 Right 64 | Cursor up | zaznaczony |
| Y axis | Puszczony | Raw key | Any | CC | Eval. Item Val <= Constant | Left 0 Right 64 | Cursor up | odznaczony |
| Y axis | Wci ni ty | Raw key | Any | CC | Eval. Item Val < Constant | Left 0 Right 192 | Cursor down | zaznaczony |
| Y axis | Puszczony | Raw key | Any | CC | Eval. Item Val >= Constant | Left 0 Right 192 | Cursor down | odznaczony |

Tabela 1

Teraz zostały nam jeszcze klawisze **fire**. W moim przypadku jest 10 zwykłych i 2 w gałkach (stąd 12 buttonów na liście). Powód skonfigurowania „tylko" dziesięciu podałem na końcu artykułu. Z górnej prawej listy wybieramy **Button 1(primary-/trigger)**. Na dolnej prawej liście, tradycyjnie pojawi się nam już gotowe ustawienie dla *lowlevel.library* (**Digital joystick**), którego nie ruszamy. Tutaj także musimy ustawić dwie akcje; **klawisza wciśniętego** i **puszczonego**. Klikamy na **New**, w **Performed action** (pierwszy gadżet cykliczny) wybieramy **Raw key**, w **Trigger** wybieramy **Any**. Następnie z prawej dolnej listy, wzorem przygotowanego wcześniej planu wybieramy klawisz z klawiatury, czyli w tym przypadku **Control**. Ptaszkujemy **Send keyup event …** Zapisujemy. Powtarzamy całą operację, czyli znowu **Button 1…**, **New**, **Raw key**, w **Trigger** tym razem wybieramy **Down**, klawisz **Control** na dolnej prawej liście, natomiast **Send keyup event…** tutaj ma być **odznaczona** i Pozostałe klawisze fire konfiguruje się identycznie. Dla poszczególnych buttonów zmienią się tylko przypisane klawisze klawiatury. Tak więc, nawiązując do stworzonej przeze mnie listy, odsyłam Was do drugiej tabeli.

Powyższy tutorial powstał wiele lat temu na zasadzie metody prób i błędów. Mimo to, nie pokusiłem się o konfigurację klawiszy fire na gałkach (**11** i **12**), gdyż jak uprzednio, uznałem że dziesięć to i tak wystarczająco, oraz dlatego iż nie udało mi się skutecznie przypisać samych ruchów gałek dla padzie. Co prawda gałki były obsługiwane przez klawisze kursorów (po przełączeniu trybu **MODE** na padzie), ale nie we wszystkich grach zachowywały się prawidłowo. Moim zdaniem, w owej konfiguracji, najlepiej spiszą joypady i joysticki, nie posiadające żadnych dodatkowych udziwnień.

| Klawisz joya | Opcja klawisza | Performed actions | Trigger | Przypisanie klawisza z czwartej listy | Send keyup event instead of keydown |
|---|---|---|---|---|---|
| Button 1 | Wci ni ty | Raw key | Any | Control | zaznaczony |
| Button 1 | Puszczony | Raw key | Down | Control | odznaczony |
| Button 2 | Wci ni ty | Raw key | Any | prawy Shift | zaznaczony |
| Button 2 | Puszczony | Raw key | Down | prawy Shift | odznaczony |
| Button 3 | Wci ni ty | Raw key | Any | Spacja | zaznaczony |
| Button 3 | Puszczony | Raw key | Down | Spacja | odznaczony |
| Button 4 | Wci ni ty | Raw key | Any | Return (Enter na głównej) | zaznaczony |
| Button 4 | Puszczony | Raw key | Down | Return (Enter na głównej) | odznaczony |
| Button 5 | Wci ni ty | Raw key | Any | Lewa Amiga | zaznaczony |
| Button 5 | Puszczony | Raw key | Down | Lewa Amiga | odznaczony |
| Button 6 | Wci ni ty | Raw key | Any | Prawa Amiga | zaznaczony |
| Button 6 | Puszczony | Raw key | Down | Prawa Amiga | odznaczony |
| Button 7 | Wci ni ty | Raw key | Any | Prawy Alt | zaznaczony |
| Button 7 | Puszczony | Raw key | Down | Prawy Alt | odznaczony |
| Button 8 | Wci ni ty | Raw key | Any | Lewy Alt | zaznaczony |
| Button 8 | Puszczony | Raw key | Down | Lewy Alt | odznaczony |
| Button 9 | Wci ni ty | Raw key | Any | Help | zaznaczony |
| Button 9 | Puszczony | Raw key | Down | Help | odznaczony |
| Button 10 | Wci ni ty | Raw key | Any | Delete | zaznaczony |
| Button 10 | Puszczony | Raw key | Down | Delete | odznaczony |

Tabela 2

Z przetestowanych tytułów dosłownie kilka pozycji gryzło się z naszym mapowaniem klawiatury, gdyż w tych przypadkach, autor jednak postanowił zaimplementować *lowlevel.library*. Na to też jest rada. *Posejdon* zapisuje swoje preferencje w **EnvArc:Sys**. Po zakończeniu konfiguracji, robimy sobie kopię tych ustawień, a następnie jeszcze raz przystępujemy do edycji, z tą różnicą, że we wszystkich klawiszach pada **kasujemy** polecenia **cyfrowe** i **analogowe** z dolnej prawej listy (zostawiamy same **Raw Key** – czyli te które sami wprowadziliśmy) i zapisujemy. Potem także robimy kopię tych ustawień (najlepiej np. zrobić sobie katalog „**joy**", a w nim dwa osobne; „**low**" i „**raw**" i tam wrzucić kopie naszych ustawień). Potem wystarczy stworzyć dwa skrypty dla **IconX-a**, który w zależności od potrzeby, będzie nam kopiował żądane ustawienia (najlepiej do **Env:Sys** w **Ram Dysku**, a np. w **EnvArc** zostawić jedną wersję ustawień i traktować ją jak domyślne – będą się ładować przy każdym starcie AROS-a).

Tak czy siak, przedstawiony sposób konfiguracji joysticka w AROS-ie, mimo tylu lat, ponownie zadziałał bezproblemowo, na niemalże wszystkich przetestowanych tytułach. Mało tego, bez problemów joypad obsłużył także pozycje dla linii klasycznej, uruchamiane w środowisku AmiBridge i JanusUAE (biorąc pod uwagę akurat ten model pada). Natomiast dzięki zaplanowanej liście przypisanych klawiszy, w grach, w których jest to możliwe, mogłem ustawić własne preferencje. Jeśli zechcecie przypisać klawiaturze więcej niż jeden kontroler, wpięty w port USB, sposób już znacie. Wystarczy tylko przygotować listę klawiszy dla drugiego joya i do dzieła.

REKLAMA

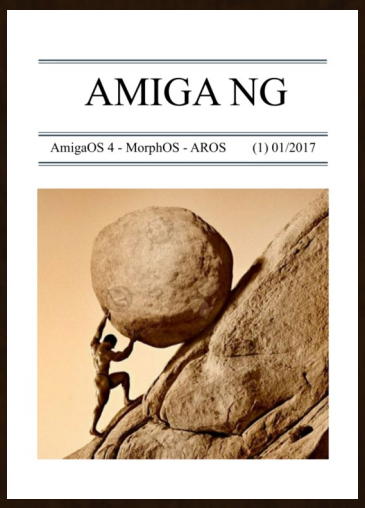
archives.aros-exec.org – twoje podstawowe źródło oprogramowania dla AROS-a

„Amigowanie” to styl życia. To także gadżety związane z ulubionym systemem. Czasem coś przypadkowo wpadnie w ręce, a czasem trzeba zrobić coś samemu.

Poniżej zakładki do książki (klipsy magnetyczne i-clips). Wśród wielu motylków ten ulubiony.

Jak odróżnić szczoteczkę wrednej mosowcy od szczoteczki ukochanej żony? Grafiki zrobione lakierem do paznokci.

REKLAMA



Obserwuj nas na facebooku
facebook.com/MagazynAmigaNG

# Zajrzyj na powiązane strony

wolne od toksyn – tworzymy nową społeczność Amigi NG w Polsce

**amiga.org.pl**

informacje o współczesnych kontynuacjach Amigi

wsparcie dla magazynu „Amiga NG”

**amigaone.wordpress.com**

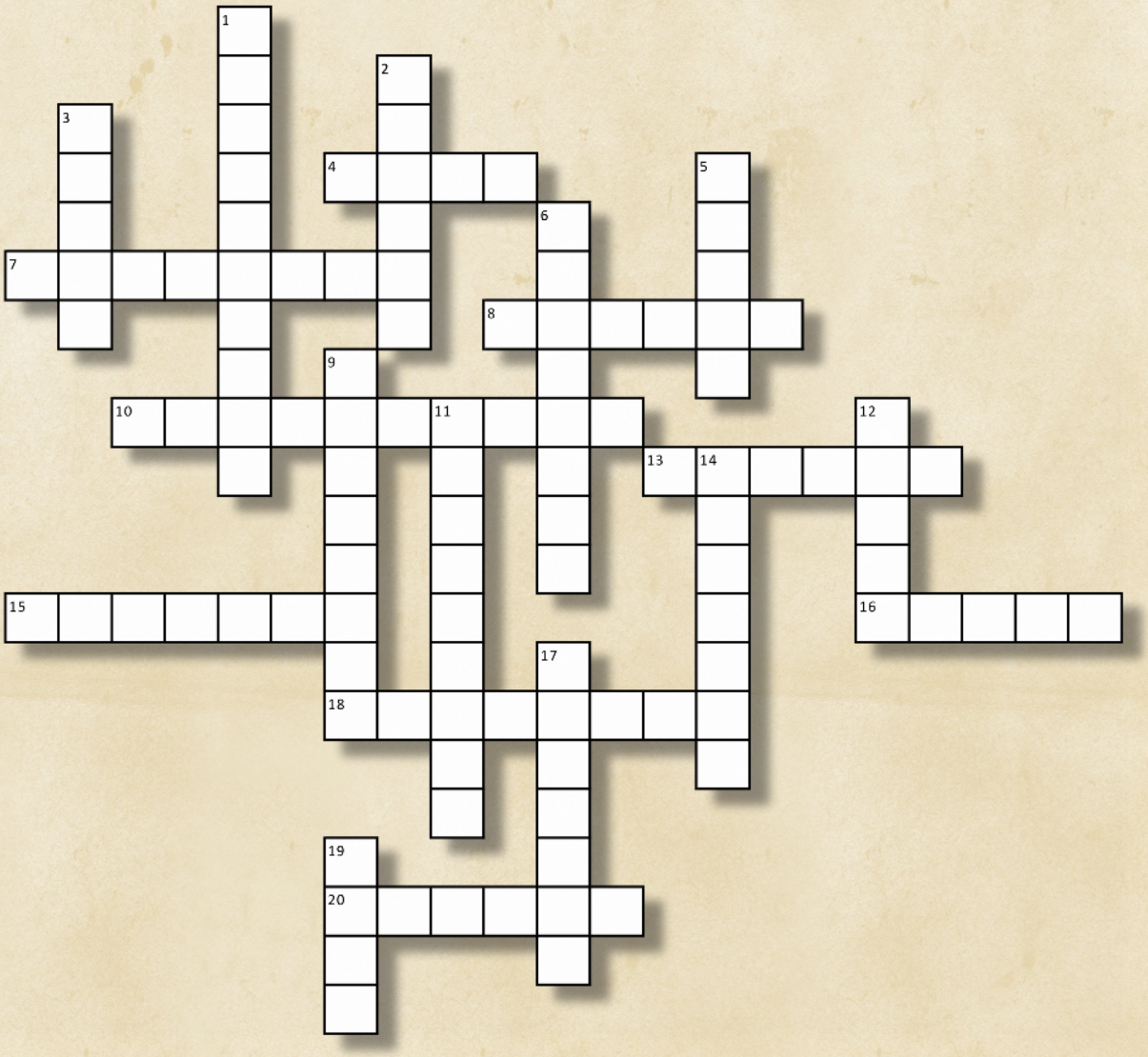
AmigaOne i AmigaOS 4

blog/strona

**morphos.pl**

MorphOS

blog informacyjny i forum



Poziomo:

4 - AROS-owy zamiennik MUI
7 - Desktop, który Apple zaprojektował specjalnie dla MorphOS-a ;)
8 - Imię Dickinsona, głównego mecenasa Amigi NG
10 - Nazwisko Andreasa, twórcy Hollywood
13 - MorphOS-owa strzelanka autorstwa Encore Games
15 - Wbudowany w AmigaOS 4 emulator 68k JIT
16 - Serwer do wymiany plików i drukarek między komputerami
18 - Wbudowana w MorphOS-a przeglądarka plików graficznych
20 - Zastąpił w systemie MorphOS mechanizm datatypów

Pionowo:

1 - Przeglądarka dla AmigaOS 4 na bazie Firefoxa
2 - Menadżer pakietów oprogramowania dla amigowych systemów
3 - Płyta dla AmigaOS 4 oparta na procesorze Freescale QorIQ P1022
5 - Mały laptop od Apple z procesorem G4
6 - Nowoczesna wersja gry „Turrican”
9 - „Morpho ...” nazwa gatunkowa motyla w logo MorphOS-a
11 - Pakiet do tworzenia multiplatformowych prezentacji i aplikacji
12 - Klasyczna gra od Cinemaware, która doczekała się nowej odsłony
14 - Rozwinięcie litery „O” w nazwie przeglądarki dla MorphOS-a
17 - MorphOS-owy program do obsługi skanerów
19 - Klient poczty IMAP autorstwa Jacka Piszczka